

机甲双雄
铁血联盟/剑灵/斗战神



超能刺客，古典光辉
黑暗之魂/忍者印记/吉娜姐妹

12月中
本期零售价 ￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第424期

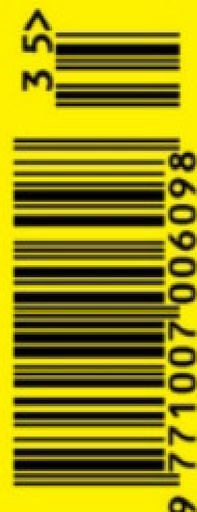
大众软件®

电脑应用与娱乐第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



grand theft auto V FIVE


ISSN 1007-0060



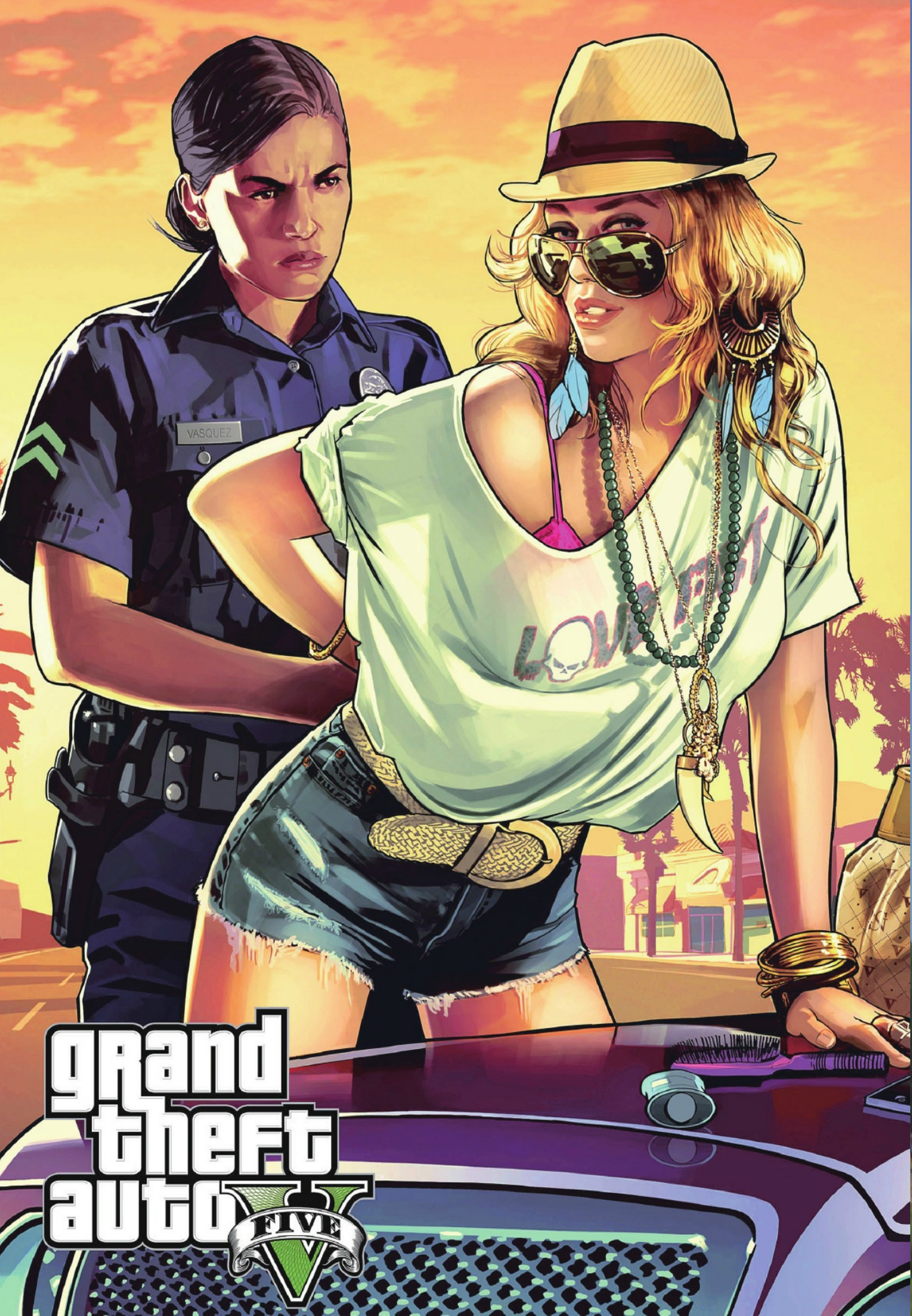
本期重磅专题：

真复古，伪怀旧：2D游戏纵横谈

龙与地下城：历史与规则＋跑团入门＋Essen桌游展

在线争锋：铁血联盟Online/军事·科幻·游戏
前线地带：星际迷航/失落的星球3/发条帝国
深度游戏：《熊猫人之谜》野外宠物收集心得
评游析道：声名狼藉/黑暗之魂/航母指挥官——盖亚任务/死光/捣蛋猪/珍藏馆："南茜·朱尔"系列
桌面游戏：DNF集换式卡牌/逍遥游——凤鸣玉誓
TOPTEN：十大DnD游戏与系列


本期重磅前瞻
古墓丽影


VASQUEZ
grand theft auto
FIVE
V





GAME SPECIAL P12

专题企划

真复古，伪怀旧

“恶魔城”系列之父五十岚浩司曾从不同角度阐述了2D游戏相对于主流3D游戏的种种优势。这个专题接下来的内容会从历史的角度出发，告诉你这几年的2D游戏是怎么一回事。出于2D游戏“倒行逆施”的特点，往往有人将这些作品称为复古或怀旧游戏，但它们并不总会让人“会心一笑”……

BATTLE ONLINE P74

在线争锋

网游战斗路在何方

今年10月22日，《斗战神》官方主题站放出了一个别出心裁的真人视频：在一场气氛高涨的格斗大赛上，两名人气拳王相继登场，现场欢声雷动。紧接着计时员打铃，比赛正式开始。正当人们以为一场精彩对抗就要上演之时，现场却突然安静了下来……

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界

@多益网络





GAME PREVIEW P88

前线地带

横行霸道V

11月8日，《Game Informer》杂志全球独家公布了《横行霸道V》的详细情报，这是GTA5宣布近一年时间以来官方首次披露游戏的细节。Rockstar Games终于超越了一部预告片所能承载的信息量，一上来就暴露了三大主角的身影，震撼十足——这无疑是世界末日之前最重磅的一次发布了。

REVIEWS P140

评游析道

超能刺客，古典光辉

对瞬息万变的业界来说，Arkane Studios已经是十足的业界老兵了。从《地城英雄志》《魔法门之黑暗弥赛亚》《生化震撼2》（参与制作）一路走来，这家法国工作室凭借《声名狼藉》终于修成正果，他们带来了本年度最最耀眼的一匹黑马。



“接过Bungie的担子对我们来说是巨大的挑战与压力。”

——《光环4》执行制作人Kiki Wolfkill在接受CVG采访时说，从Bungie手中接过“光环”系列对新成立的343 Industries来说压力是非常大的，但反过来这种压力也给予了他们自信与推动力。

“商业问题总是最难谈的。”

Peter Molyneux在与GI.biz的访谈中对开发和商业销售的关系大吐苦水，称只要涉及到钱的事情谈起来就“有点恶心”，开发者不应该纯粹为钱做事，但现实一点地说，这个层面是根本绕不开的。



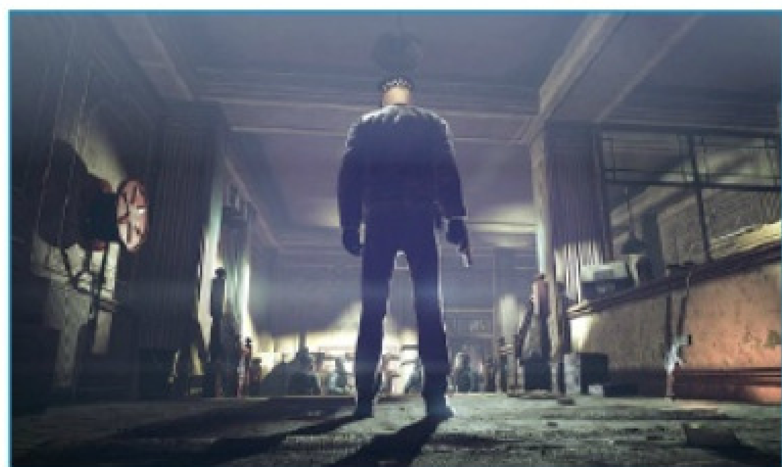


“免费游戏才是主机称霸的未来。”

——Crytek主管Cevat Yerli对MCV谈及自家公司转入免费游戏的前景时提到，索尼对免费游戏的投入方向是正确的，如果PS平台能以更开放的姿态迎接免费游戏，它是有机会成为主机平台的主导者的。

“教玩家做出选择是件很困难的事情。”

——《终极刺客——宽恕》制作总监Tore Blystad在对Gamasutra谈及本作的关卡设计时称，本作更多表现的是玩家与关卡设计之间的推动和反推动，但要告诉玩家游戏本身在选择上的含义是一件很困难的事情，因为玩家们已经被目标过于明确的游戏惯坏了。而《终极刺客》的目标则是为玩家提供每次都有不同的多样化游戏体验。



“当前世代还没那么快结束。”

——SCE总裁吉田修平认为，Wii U的出现并不意味着新主机世代的开始，图形技术的进化和网络服务的扩展大大地延长了本世代主机的寿命，因此要定论本世代主机的结束还为时过早。

“《生化危机6》某种程度上是成功的。”

——尽管《生化危机6》上市后评价不佳，但CAPCOM最新一期的财报显示，本作迄今为止的表现某种程度上是成功的，首周出货达到了450万套，只是目前还不好对其最终表现作出评估。实际上这距离CAPCOM起初设定的700万套的销售目标还差得很远。

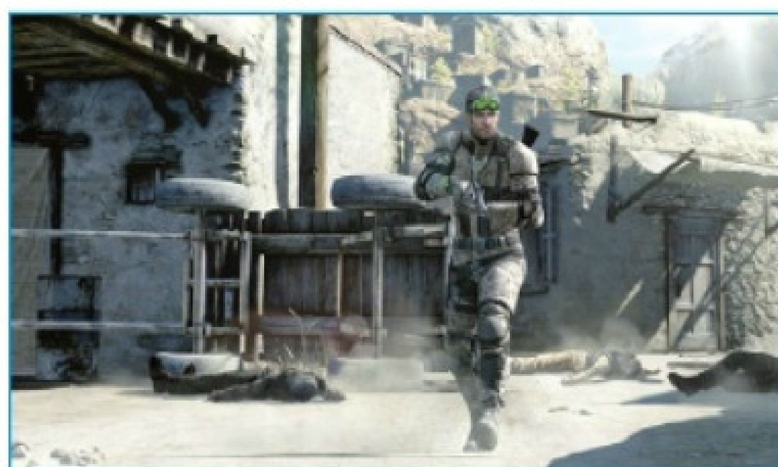


“跟随Ezio的脚步可不是件容易的事情。”

——《刺客信条Ⅲ》制作总监Alex Hutchinson坦承，不论制作组将康纳设计成一个什么样的刺客，2代与前作《启示录》的主角Ezio这个角色的成功与魅力恐怕都是不可复制的，他们只想着将康纳本人创作出自己独特的神韵，而不仅仅是Ezio或Altair阴影下的另一个配角式主角。

“大作的未来是小写的aaa。”

——《细胞分裂——黑名单》的制作总监Patrick Redding继《刺客信条Ⅲ》主管之后也哀叹3A难做，他在多伦多Gamercamp游戏展上接受采访时称，《我的世界》这样低成本但高灵活性的作品才是未来，3A开发商应该更多地接受小写3a的概念，即盲目投入大量开发资源并不能解决所有问题。





“趁早把水雷社放出去做《家园3》吧！”

——深陷财务泥潭的THQ最近状况再次恶化，新一期财报再次亏损2100万美元，导致《英雄连2》《地下铁——最后的曙光》与《南方公园》尽数延期，不知道这家发行商还有几口气，万一THQ死了，是不是水雷社就可以不做“战锤”而是把《家园3》拿出来了呢？

“微软你抄什么不好抄iTunes Store。”

——关于Windows 8应用商店的争论最近很多，Introversion Software总裁Chris Delay表示，微软其实非常嫉妒苹果的成功，而封闭政策不仅使得很多游戏无法进入Windows应用市场，也存在封锁开源和独立开发的可能。





“造型难看了点。”

——和上期中旬刊中介绍过的Delta Six射击控制器类似，这款名为MAG Ⅱ的枪械控制器有些类似《杀戮地带3》特别版的PS Move，只不过同时支持PC和PS3。哦对了，它跟PS3上的网络射击游戏《MAG》没多少关系。

“业界良心，莫过如此。”

——风头正劲的独立2D游戏《迈阿密热线》的开发者Jonatan Soderstrom做出了一件匪夷所思的事情：帮助在网上下载他的游戏的盗版玩家获得游戏的最新版本，反正盗版阻止不了还不如让玩家玩得开心一些，相信经过此事之后应该会有一些良心发现的下载党为经济状况不佳的Jonatan掏钱吧。

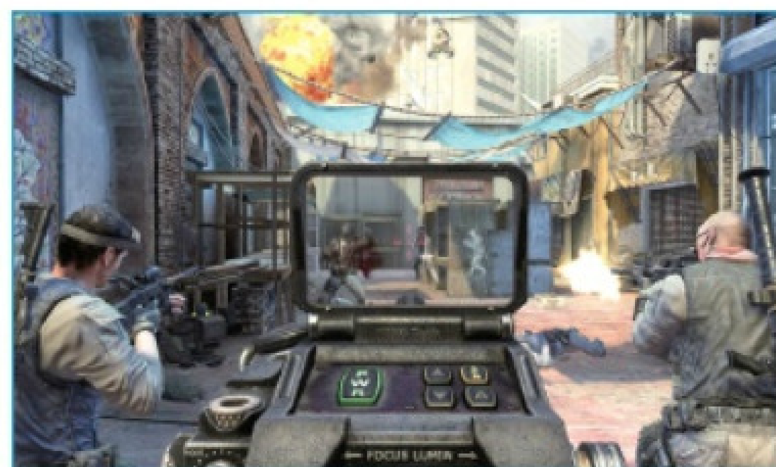


“喜闻乐见，Steam什么时候加一个啊？”

——11月初的Origin重大更新中，除了加入和Steam一样可以管理非Origin购买的游戏的功能之外，重头戏则是添加了世界著名游戏视频直播媒体Twitch.tv的内嵌支持，玩家可以通过Origin直接向Twitch.tv直播自己的游戏实况，以Steam的开放程度来看，加入这个功能完全不是没有可能的事情。

“技术问题技术问题，就到了PC问题最多。”

——被PC玩家要求提高FoV（视野范围）的呼声弄得不厌其烦的Treyarch技术总监Cesar Stastny在Twitter上彻底堵上了玩家的嘴，他确认《使命召唤——黑色行动Ⅱ》PC版的FoV被锁定在了80，但也至少比只有65，让很多玩家感到头晕的《现代战争3》强。

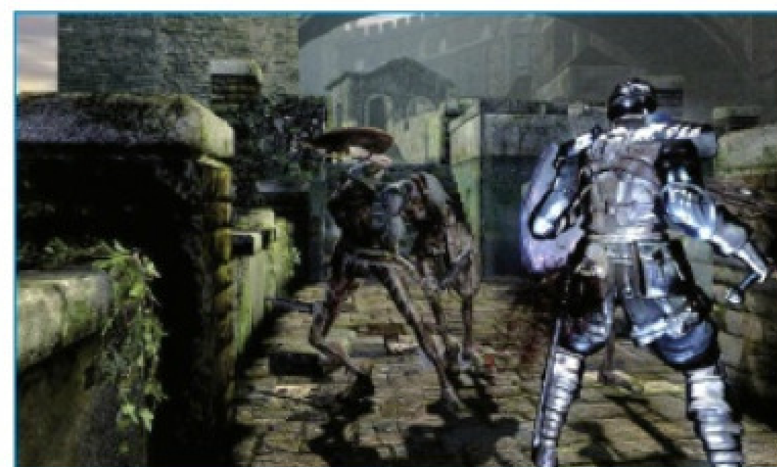


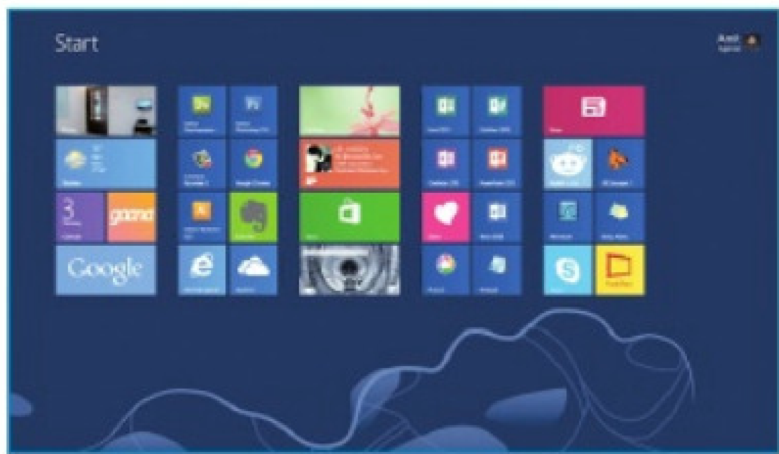
“话太少不利于角色的发挥啊。”

——继抨击戈登·弗里曼等沉默系角色（参见上期中旬刊）之后，《声名狼藉》设计师Raphael Colantonio提到，Corvo其实原本并非哑巴，只是开发组最后放弃了让Corvo说话的方案，转而采取了用行动表明态度的角色塑造方式，但真的有玩家觉得，有几句台词似乎更带感一点。

“没有一点用你放它干啥……”

——《黑暗之魂》在创建游戏时玩家可选的4个物品中有一个项链，它曾引起玩家社区中众多关于其背后故事的讨论，不过本作制作人宫崎英高对IGN承认，那东西真的是没有一点用，称“那是我故意捉弄玩家的”，再一次凸显了“之魂”系列玩死人不偿命的本质。

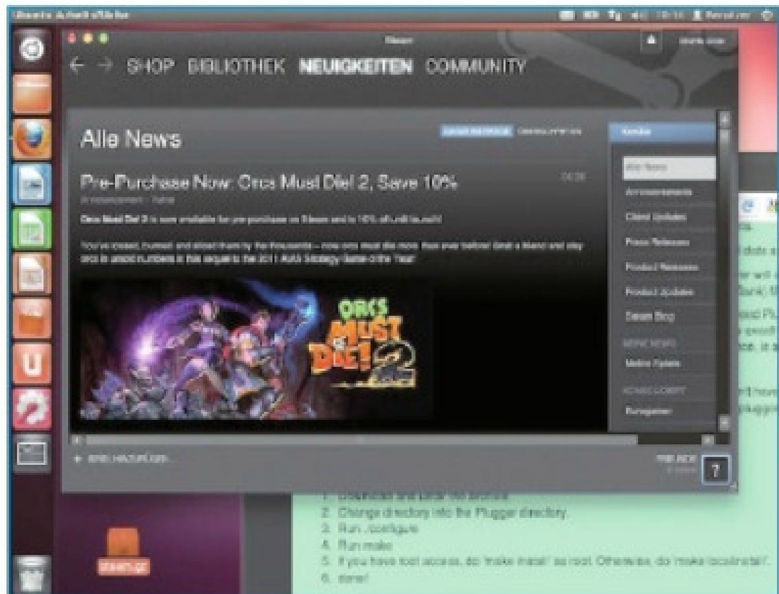




非Windows商店购买的应用只能像右边这样显示一个图标



Windows应用商店横向的浏览方式让很多人一上来不太习惯



已经开始Beta测试的Steam Linux版

盖胖杞人忧天？
Windows 8是不是PC游戏的灾难

Was Gabe Newell right to declare Windows 8 a catastrophe? by Tom Phillips, Eurogamer.net, 2012.11.8

Windows 8的起步并不那么顺利。还在Beta的时候，Valve总裁Gabe Newell称其为“PC领域的一场灾难”，他的评论很快得到了《魔兽世界》开发商暴雪的支持，而《我的世界》的创造者Notch认为它“对独立游戏开发者非常糟糕”。

主要的问题在于，Windows 8采取了封闭的游戏市场策略，玩家需要通过类似苹果的iOS应用商店的Windows应用商店来购买游戏。

（如本期中旬刊晶合通讯中所提到的那样，）Introversion Software的联合创始人Chris Delay对Eurogamer说，“微软嫉妒苹果的成功，过去他们才是领军人物，但是长期的停滞不前让苹果取代了他们的地位。这使得微软看起来廉颇老矣，落后于这个时代，他们看到了iOS应用商店的用户忠诚度，决定加以仿效。”

同样，“足球经理”系列开发商Sports Interactive的总裁Miles Jacobson也对微软掌控的应用销售体系感到担忧。“Gabe是不是看到了我那封关于Windows 8的内部邮件。如果微软都不再受到欢迎，我们作为资深PC开发商的日子会不太好过，我个人甚至觉得他们已经不想要这个市场了。”

Windows 8是微软走向封闭环境的第一步。新的Windows应用商店内建于这款操作系统的Metro风格桌面中，Windows RT设备只有这一种获取新应用的方法，虽然传统的Windows桌面仍然存在，但RT版在其中只能使用IE浏览器和Office。

Jacobson还认为，将市场这样分裂为两块的做法并不明智，他光是在Twitter上解释Windows 8各个版本的区别，就写了4条微博才说清楚。

“英雄萨姆”系列开发商Croteam首席技术官Alen Ladavac则更加悲观一些，他在Steam论坛上对Windows 8的批评毫不留情。“很多开发者感到忧虑，或许在Windows 9中，即便是桌面程序也只能通过Windows应用商店获取，如果真的是这样的话，可就太晚了。”

显而易见，Windows应用商店对Steam是一个威胁，Gabe Newell的担心可以理解。因此就在Gabe开炮之前几天，Valve宣布Steam将登陆Linux并不是一个巧合。

“Gabe没有反应过度。新的UI意味着微软要将Windows像iOS一样锁进四面围墙的花园，”Ladavac继续写道，他提到目前的Windows体系下存在两层不同待遇，不是从Windows应用商店购买的普通应用程序在开始界面中只能显示为静态的图标，而有正式待遇的则可以在磁贴上显示诸多新闻和好友列表之类的信息。

当然，也有好的一面，Chris Delay回忆起他的成名作《达尔文》（Darwinia）在Windows Vista和Xbox Live Arcade上发布时的重重关卡，而如今的Windows 8版开发中得到的技术支持是他前所未见的。

“封闭市场是有弱点，但好处是整个市场会有更好的质量控制，在这样严格的测试和审查体系下，玩家不可能遇到那么多的垃圾。Steam的确也是一条路，但我们决定在这条路上走下去看看。”独立游戏工作室Dlala Studios创始人Aj Grand-Scrutton这样对Eurogamer说。“我们10个星期前才成立，现在我们的游戏已经在Windows 8上开卖了，这对我们来说是一个好的开始，至少我会把它推荐给所有的开发者。”

“我很好奇Gabe如何评价iOS，”新锐PC游戏直播服务商Agawi的总裁Rajat Gupta说，“很多开发者和消费者其实并不在乎系统是否封闭。消费者只想要一个更方便快捷的获取自己想要的内容的渠道。”

苹果的封闭软件体系运转良好，为什么到了Windows 8就有这么多反对声音呢？对这个体系的厌恶不外乎两个原因：对微软长久以来的不信任，以及这样的封闭体系更适合主机而非PC的现实。“PC平台在主机的发展浪潮下保持着旺盛的竞争力，就是因为它是一个开放的平台。”

PC平台在微软这一侧的未来将由开发者和消费者的反馈决定。Gabe发出的声音是不是正确的呢？要下结论还是为时过早了。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris




DISPATCHES PERSPECTIVE

LEIGH ALEXANDER

Level head

BioWare's Greg Zeschuk and Ray Muzyka have diminished passion for games. They're not alone

Nearly all my friends tell me they don't have the passion for games they once did. I don't either


两位创始人的离开意味着BioWare一个时代的结束

时间是熄灭激情的冷雨
BioWare创始人的出走意味着什么?

Leigh Alexander, Dispatches Perspective, EDGE Magazine December 2012, P38

编者按：BioWare的两位创始人在早些时候离开了这家工作室，并且彻底离开了游戏行业，如此转型在游戏业近年来是比较罕见的，为什么两位已经如此成功的游戏工作室经理人会做出这种选择呢？

创立BioWare的两位医生，Greg Zeschuk和Ray Muzyka离开了自己一手创立的工作室，他们创造了这个为叙事和角色扮演领域带来无数创新理念的游戏开发团队，在当时着实让很多玩家惊喜与惊讶。游戏产业里有一条不成文的默认规则，就是大家都把这项职业当成终身的。能够长久留下来的都是无价之宝，即便是暂时离开的人，在这个Kickstarter泛滥的时代也能通过这样那样的方式宣布复活。

Zeschuk和Muzyka的离开或许昭示着行业风向标的改变，但一个人对游戏产业的热情通常是不会发生变化的。因此他们的辞职对一些人来说很难接受。《星球大战——旧共和国》或许陷入了困境，但他们二人没有毫不留情地进行大规模裁员或者寻求新的机会。他们的回答出乎意料，他们只是不想再做游戏了。

“我现在的生活状态，使得我不再拥有以往对于公司运营、游戏和创造挑战的激情，”Zeschuk这样说。而Muzyka说他“已经达到了游戏产业的最高峰”，并且“很有可能”不会回来。

在媒体面前如此开诚布公是很罕见的，他们二人在达到了如此的高度与成就之后却感到失去动力，想要追寻别的目标。因为游戏业内部通常认为，对游戏自身的激情是超越其他前进动力的。我经常会写，为什么高度的专注是在这个需要大量时间与资源投入的行业中生存下来的必要素质，或是由于商业开发的规模紧缩和种种限制，或是由于游戏业写手压力巨大的生活，只有最狂热最专注的人才能最后生存下来。

结果就是，要融入这个产业和文化氛围，你必须对游戏拥有近乎信仰一般的热爱。我们写文字的时常会看到挑剔的读者们的不满之辞，玩家们给我们施加巨大的压力，要求我们必须证明自己有资格为他们的这项爱好发出声音。老资格作者的评论经常都会被里三层外三层地仔细研读，因为他们认为我们就该是所有游戏的绝对专家。

如果我们在发布会现场鼓掌，就说明我们收了钱，靠不住。我们沉默不语，就意味着榆木脑袋外加不干正事。我们被寄予厚望，要成为权威人物，但在社交媒体的时代，有无数人会排着队来告诉我们，“你错了”。玩家的热情使得我们的工作极具挑战，并且因为随时会引发成千上万人对我工作的抨击而极为危险，甚至可以说有些令人沮丧。外界压力迫使我们认为自己生活在梦境里，并且不能感到悲哀或疲惫。

我和一小部分读者这几年一直保持着联系，他们经常会写信给我，说想成为游戏媒体从业人员。我会尽力给他们建议，有些时候他们也会和我诉说自己距离期望值还有多少差距。

他们大多是涉世不深的大学毕业生，甘于接受没有工资的实习岗位，花费大量的时间浏览游戏类博客网站。我想告诉他们的是，这世界上有很多别的事情他们完全可以做得很好并且同时乐在其中，但这无法说服他们，不要为了对游戏的激情而做出这样的牺牲。

随着我们年龄的增大，随着主机时代的逐渐拉长，随着商业化产业的成熟与同质化，这种热情会逐渐消退。几乎我所有的朋友都说现在已经玩不动游戏了，我告诉他们我也一样，但都是在私下里，几乎从来没有在公众场合说过，因为这种言论说不定会被隔墙有耳听到而影响我的事业。

我们仍然拥有这份爱，只是在游戏圈内呆了很久的人应该只通过自己的资历就能表明一切，份量或是专注反而不那么重要。游戏圈内紧张的气氛和受众带来的持续压力使得要始终保持一颗玩家的心，始终保持旺盛的创作欲望并不现实。我们应该承认，纯粹的热爱并不是一切，它是有可能燃烧殆尽的。

BioWare的两位医生知道这一点。难怪Greg Zeschuk去研究啤酒了。

18个结局



罗萨

罗主任，你又要开始创作情感专栏了吗?

2000年，那是一个冬天，有一个少年，在零下20度下骑着自行车，顶着凛冽的寒风朝着城市的东边骑去。当时那里的土地还没有被房产商开发，满眼望去还都是一些破旧的房子和胡同，我在其中左穿右穿，终于来到了一家没有门脸的电脑房。我能清晰地记得，小店墙面上挂着一张蔡依林的海报，我第一次看到这张海报的时候还和老板说了一句："呦！你也喜欢林心如？"

当时Windows 95已经逐渐被时代所淘汰，Windows 98正在迅速崛起，但在这间偏僻的电脑房中，只有老板的电脑安装的是95系统，其他的电脑还都是清一色的DOS，每次我结账的时候，瞅到老板的桌面，都会觉得他是一个上等人，而我只是一个下等人。但这里的玩家却并不少，即使是在这么一个天寒地冻的夜晚，也有不少志同道合的朋友相聚在一起，之所以说他们志同道合，只因为他们所有人所玩的游戏在开场之前都会闪出同样的界面，蓝蓝的底色、绚烂的烟花和大大的"天堂鸟"Logo。

对于年龄稍微大一点的读者来说，"天堂鸟资讯有限公司"是什么，多半不用去解释。而为了照顾所有人，这里还得啰嗦几句。在上个世纪，正是天堂鸟不遗余力地引进汉化各种日本限制级游戏，才让青春期的我们有了许多美妙的回忆。这家公司后来传言被黑社会坑害，随后遭台湾地区的皇统收购。皇统在向大陆做策略转移的时候，将原天堂鸟的资产转投大陆设立了厦门火凤凰公司，变身网游企业。2004年皇统崩盘，从此再无天堂鸟的消息。

我年轻的时候特别喜欢玩18禁游戏，当然现在也喜欢。那真心要感谢天堂鸟，中文化的故事让我能够体会到那么多游戏的乐趣。在我们这个性教育严重匮乏的国家，天堂鸟教会了我很多，不过他们的教育也有坏处，比如说晚熟的我在很长时间内都认为女孩子的内裤下面全都是一些马赛克，直到后来……此处省略800字。

后来没有了天堂鸟，中文化的AVG Hgame便很少见到，这些年我只是偶尔玩玩I S的游戏，纯粹追寻一下所谓的感官刺激。可在今年的秋天，作为一个火星人，我竟然发现有一款ELF会社的知名游戏有了同人汉化版，于是我迅速沉迷其中，竟然从22点玩到了后半夜。而在一次次的Save & Load之中，我也见识到了这个游戏的18个结局，兄弟们！是18个结局啊！

这18个结局，全都是一次次硬币式的选择，正或是反导向一个新的支线，然后再做正与反的选择去往新的支线。在按照攻略把所有的CG之类收集完毕，我长吸了一口气，准备按照我自己的性格做一次真正的选择。也不怕大家笑话，由于我个人的性格有点清心寡欲，实际情况是我非常难以推进游戏发展进程，往往都会导向"一个人的旅行"这样的结局，这让我不由得感慨："怪不得我没有女朋友啊"！

> **"在面对选择的时候，也许只有相信你内心那份自然的倾向，才会让你最无怨无悔。"**

后来我又问了几个玩过这款游戏的朋友，多数都表示如果没有攻略的话，很难将剧情推进到最后，而且大家的结局导向还相差颇多。同一个节点，多半都会有自己不同的选择，其根本原因当然在于我们每个人的性格都是不同的，三观和恋爱观也差异不少。这也让我想到很多游戏的道德选择，游戏的结局也会因我们的选择走向不同的尾声。在这一点上，请永远不要分出好的或是坏的结局，因为你的对未必是我的正确，我的光明在你眼中也许只是黑暗。

唐朝会昌年间，山南东道节度使李翱数次派人请药山惟俨禅师进城供养，均被禅师拒绝。有一天李翱亲自登门造访，惟俨端坐在蒲团上，手拿经卷也不理睬他。李翱忿然说道："见面不如闻名！"说完便要拂袖而出，这时惟俨淡淡地对他说："太守怎么能贵耳贱目呢！"李翱转身礼拜并问惟俨："什么是道？"惟俨禅师还是不说话，只是沉默着指了指天上的云和瓶中的水。

后来李翱写了一首诗，叫做《赠药山高僧惟俨》，其中有两句是这样的："我来问道无余说，云在青天水在瓶"。这时候的李翱已经知道了什么是道，道就是自然，就像云应该在青天上，瓶子能够装载水，这就是道。人生如戏，只是人生永远都不会有Save & Load，在面对选择的时候，也许只有相信你内心那份自然的倾向，才会让你最无怨无悔。在这18个结局中，也许你获得的并非让你满意。可你要知道，每一次结束也是一次新的开始……



有些故事还没讲完那就算了吧，那些心情在岁月中已难辨真假

让我们适当怀旧一下吧



半神巫妖
专心致力于RPG
各项理论研究

怀旧这东西，本来是某一类人的专属性格用语，不知道什么时候随着小资风的蔓延变成了一种很有情调的事物了。似乎人们在某个秋雨涟涟的夜晚端着一杯热茶，小小地怀旧一下往事成了一种新时尚般的高雅行为。

怀旧在电影行业很常见，光是好莱坞每年就会蹦出多少翻拍片？更不用说诸如《蜘蛛侠》《蝙蝠侠》这样同一题材的电影换一批演员、换个导演就能再拍上一个系列了。但是在游戏产业里，怀旧仿佛是一个很少能够见到的词语，游戏公司老板们还生怕创新不够、变着法琢磨一些新点子，哪有时间怀旧？

但是，只要是一个成熟的产业，怀旧其实是必不可少的一条路。挑选当年的好点子、适当改正一些当年的错误推出复刻版或者干脆以当年的制作理念制作一款“新衣老核”的新游戏，这种行为最近悄悄流行了起来。

抛开《博德之门加强版》这种复刻游戏不谈，单就是黑曜石的《永恒计划》就足够人们反思一下这种怀旧风是否有一定的借鉴意义。

像角色扮演这种游戏类型，经过了30多年的发展，因为游戏硬件、软件的巨大进步而不断变化着。但是，不断变化不代表着进化，角色扮演在自身逐渐适应当前游戏大环境的前提下，也抛弃了很多原有的优点。

对话越来越少、选择越来越少、系统越来越简化、操作越来越主机化、职业搭配越来越少、技能越来越动作化、内涵越来越薄……就像黑曜石制作人说的那样——“角色扮演玩家，尤其是新时代的角色扮演玩家真的不知道他们这几年错过了多少精彩……”

于是，怀旧就有了意义。

如果每个游戏类型都能在适当的时候审视一下自己，看看自己这么多年因为过度追求创新和追求利润、“过度照顾”玩家而丢失了多少优点，然后很怀旧地拾起这些优点来，做一款“老派”的游戏，这种行为不仅能够拯救该游戏类型的“遗产”，更能提醒玩家正确的游戏之路在何方。

当然，怀旧现在也是一个技术活儿，万恶的资本家们是不允许现在的游戏工作室们冒险怀旧的。因此Kickstarter这种募捐平台就成为了怀旧的温室了——黑曜石正是通过这个平台募捐到了400万美元开始了《永恒计划》的制作，同样的例子还有《废土2》……

说起这募捐平台，其实真是一个好东西，它将游戏制作者同玩家直接联系到了一起，隔开了唯利是图的投资方。如果像是《永恒计划》这样的游戏预案，估计给任何一个投资方都不会通过，但是玩家如果觉得喜欢，那么就可以用捐款的方式让它得以实现。

这是一种最简单的契约关系，你捐出你的信任和资金，我来实现它。黑曜石正是看到了怀旧风在玩家群体中的人数比例，才有信心在Kickstarter上展开募捐并且取得了超过预期近乎一倍的成绩。

电子游戏业经过近半个世纪的发展，取得了巨大的成就，就是因为总会有一些像Kickstarter这样的事物出现以平衡整个产业。

当然，怀旧风要走的路还很长，如果像是黑曜石这样怀旧——做一款2D背景、斜45度视角的角色扮演，那么也真的只能满足部分小众核心向老玩家的需求了。他们虽然像《辐射——新维加斯》最后大坝之战上穿着动力装甲来显示自身存在的那几位英克雷老兵一样潇洒，但是毕竟仍旧没有达将这些丢掉的优点重新拾起来的目的。

> “新时代的角色扮演游戏玩家真的不知道他们这几年错过了多少精彩……”

我相信黑曜石也意识到了这个问题，作为一家经常给人家代工的小工作室，《永恒计划》相信不是他们眼中的未来。用《永恒计划》唤醒玩家对老派游戏的怀念，然后将这些点子放到一款3D的、符合现代玩家要求的大作中去，才能做到拯救游戏类型“遗产”。

游戏产业对怀旧的另一项缺失就是对老题材的重新开发。你看看人家好莱坞，《超人》《蝙蝠侠》《蜘蛛侠》翻拍过多少次了，甚至州长的《全面回忆》近日都被翻拍了。事实证明效果还不错，影迷们其实早就知道剧情和人物是怎么回事了，但还是涌入影院看个新人新导演能拍出什么新鲜感来。

游戏行业怎么不行？像《盟军敢死队》《勇敢的十字军战士》等老游戏无论是题材还是深度都够，就是被密封在箱子底没人敢拿出来。如果能用当前的3D技术，复刻或者重新制作一下这些老题材的游戏，相信会比绞尽脑汁想一些还不如它们的新点子要强很多。

从雅达利时代开始，主机上的老游戏尘封起来的更多，可惜都这样被埋没着。

当然，游戏业同电影业不同的是，版权问题要复杂一些，这也成为了一种限制。但是玩家对于怀旧风游戏的热爱却不能忽视。

更不用说，怀旧作品在拯救濒临灭绝的游戏类型上会起到多么大的作用了，多少人在怀念着《命令与征服》里的凯恩大叔？还有某红色游戏里的谭雅姐姐？

秋风瑟瑟，玩家也变得更加伤感了呢……

儿



CaesarZX
宁愿儿子饿死也要写稿

儿子呱呱落地了。

上海，2012年10月18日上午11点43分，中国福利会国际和平妇幼保健（简称国妇婴）住院部9楼21号床。

男，身长50cm，重3790克。儿子很健康，俊得像个女人。

其实老婆17日羊水就破了，但不是很严重，拖到了18日早上醒来发现不对，全湿了，于是我赶紧打120。

救护车送到妇幼保健院急诊室检查，显示羊水污染度1级，几个一看就是刚开始工作的护士交头接耳，表现得非常不淡定，这让我也不淡定了，一分钟内连问20个问题，却只有几个得到了答案。

年轻美貌但缺乏经验的护士：“你夫人的羊水现在不太好，再恶化下去就要准备手术了。”边上那个经验丰富的中年护士立刻教训她：“不要跟病人说这种事情啊。”

我问怎么会这样？回答是“孩子的大便污染羊水了”。这说明，我儿子是吃着自己的屎生出来的。好吧，虽然其实所有孩子都是吃着自己的屎出来的，但我的孩子吃得比别人多，希望这一点能转化为他今后人生道路上的优势之一。

可以想象我和老婆当时的表情。要知道，我老婆产前每天步行至少5公里，坚持了整整2个月，就是为了能够顺利进行顺产啊！

往好处想：幸好投医及时，否则后果不堪设想。

半年前就预约了国妇婴病房，老婆躺着被推入病房床位后开始等待医生的消息。和隔壁病床上一个前一天刚剖腹产的妈妈聊了会儿，得知她也是羊水破了紧急剖腹产，看着她和她的孩子平安无事，我的心情也就像打了镇静剂一样地平复了。在病床上等了1小时，麻醉师来了，看来剖腹产已经近在眼前，我和老婆相视苦笑了一下。

40分钟的剖腹手术并不如我想象中的漫长，更没有那种心急如焚的感觉。和妈妈在手术室外闲聊地正欢时，医生从手术室外的探视窗里给我们看了我的骨肉，我妈惊喜地发现它有JJ。

和我对新生儿的印象一样：这个新生命挺恶心的，全身皮肤发紫而浮肿，其实你只要想象一下自己的手要是连续在水里浸泡了10个月会是什么样子，就能大致了解那副景象了。

医生告诉我由于羊水的问题，需要对孩子做至少4小时的监护。于是老婆在迷迷糊糊一副狼狈中被单独推回了病房。

4小时内我干了很多事情，其中就包括回家一趟，把欠Digmouse的11月中漫画PSD文件发给了他。然后洗了澡，带上脸盆板凳等一大堆住院用品赶回了医院。

儿子被推到病房来了，一家人终得团圆。接触空气4小时后，儿子有了人样，一点都不恶心了。如前文所说，很健康，俊得像个女人。

> “我顿时意识到那一切设想都是在放屁。因为他做什么都不重要，他做我儿子就够了。”

我从来就不相信影视作品或者道听途说中的那些男人在得知自己要做爸爸的瞬间，和此前此后相当长时间内所表现出来的压力山大和提心吊胆是他们的真实反应。除了在得知羊水情况不好时的那一阵担心之外，我从老婆怀上一直到母子平安的整个过程中所感受到的唯有喜悦与兴奋。所以，那些男人的反应在我看来只是在装腔作势和像更年期女人一样的歇斯底里而已。

当日陪夜，这个6人病房其他孩子的哭闹和待产孕妇家属的噪音实在令我无法忍受，关键还影响了妻儿的休息。于是第二天一大早我们就申请转移到了同楼层的单人特需病房32号床。

一间朝南房间，一张病床老婆睡，一张沙发床我睡，还有电视、冰箱、饮水器和独立卫生间，设施一应俱全，看起来和中国的星级酒店单人房不相上下。白天阳光充足，晚上无人打扰，心满意足。5天后出院时下着小雨，听岳母说什么出院时下雨是吉利的，我说随便吧。

现在儿子已经习惯了荷兰的牛栏牌奶粉，每天母乳和奶粉比例为20%和80%，这样的比例似乎很适合他。在我写完这篇烂文骗稿费时他已经出生22天，体重4680克，身长57厘米。现在他还不会笑，视力也仅有光感，等到第二个月后这些东西会陆续开始具备。因为我的扁头型实在太难看，所以我们白天宁可冒着儿子被闷死的风险也要让他左右脸交替趴着睡，晚上则侧身睡以防吐奶同时保持完美头型。摸着他的头，我好生嫉妒。

老婆和我曾为儿子设想过许多未来：学生时期做个优等生，保送美国名校接受最好的教育。工作后辉煌一点的有做天才、政客、明星、企业家，浪漫一点的做军人、运动员、流浪歌手、画家，普通一点的有做厨子、翻译、老师、工程师……甚至平媒编辑，连培养他做一个左撇子，乃至未来去美国生活的计划都已初步制定完毕。

然而就在他出生的那一刻，我顿时意识到那一切设想都是在放屁。因为他做什么都不重要，他做我儿子就够了。

等等，有一样他不能不做：他不能不玩游戏，很多很多游戏。P

消失的春丽



佛莠千草
上上下下左右左右BA Start

如果说80后们记忆里满是彼此抄袭的桥段，那么街机算其一，红白机自然也是，所有那个年代被称为“电子游戏”的都是。被地图炮到的，3D动画片《无敌破坏王》绝对是你11月里必看的电影。

这是一个反派改变世界的励志童话，也是一部典型的电子游戏怀旧片，街机像素风格的细节呈现，索尼克马里奥吃豆人欢聚一堂，FPS和赛车游戏的大穿越，每个熟悉的场面都足以让记忆猝醒的老玩家们虎躯一震，浑身起一层马赛克，直至字幕终了才渐次离席。它所引爆的不止是80后内心深处的欢笑与感伤，“上上下下左右左右BA”也不止是老家伙们会心一笑的好梗，电影之外，是已经失去、再也回不来的童年心情。

或许童年这种字眼总会引起一些人本能的回避，毕竟现今能被叫做80后的，哪个不已是一肚子沧海桑田，都深明再回首只能徒增伤感，上天在拿走那些珍贵的东西时，我们往往毫无警觉。只忽然发现白发的父母已不再粗暴剥夺游戏时间、可富丽堂皇的游戏厅举目尽是跳舞机，才会若有所失：渐行渐远的却不止是游戏，还有身边的整个世界。

是的，这是一个将“我”字大写的时代，是“演”时代，选秀精神像抗生素般化入每个人的血管。注意力经济下为成名无所不用其极，“自尊自爱”什么的早被丢弃在上个世纪。这个疯狂卖丑寻他人关注的时代，这个你侮辱我我嘲笑你乱哄哄的时代，谈天真童年什么的……会不会太矫情了？

必须承认，我们只有连自己都骗倒才能在这个时代生存，为行骗就不得不披上五光十色的伪装，或冷艳高贵，或低声讽刺，或嘲弄或感慨。为显示成熟而否定美好，推敲人群的好恶，琢磨自己“应该是”的样子，变色龙般没入其中，直至彻底忘掉真正的自己。这样的迷失，被称为成长，这样的堕落，被称为成熟。无论游戏电影动画还是小说，全部装X扮酷，毫无诚意。在《无敌破坏王》中的主角穿越到一个明显是恶搞“光环”系列和《星际争霸》的游戏《英雄使命》（这里必须赞一下字幕君的神展开）后不禁惊呼：“天啊，现在的游戏怎么变得这么暴力了？”

网游自《石器时代》以降，感官暴力代代升级，无论游戏风格还是规模世界观，皆是残酷再残酷，杀戮再杀戮。不再有男角让人内心温暖，不再有女角让人如沐春风，游戏商纷纷致力于激发人性之恶以图让玩家深陷于仇恨之中无法自拔。单纯和天真都成了贬义词。看那游戏中各种角色不是白发爆乳的美女就是剑眉及鬓发型狂野的酷哥，甚至现在都不太重视角色设计，而是将图片画面重心放在手中硕大的武器上。只有杀戮才是王道的游戏让人心中不禁心中一抖，那游戏中散发出来的浓浓王霸之气感染得玩家们五体投地，纷纷投身热血战场。

——《街霸》名角春丽在《无敌破坏王》中一闪而过，还有多少人记得，曾经那个年代，即使是这样一个大腿粗壮终日与人街头斗殴的女孩，却也只让人感觉到单纯与美好？

当今社会鼓吹竞争，说白了就是提倡PvP，不踩着别人尸体就找不到自己的存在空间。童真失于空虚后的浮躁，而游戏还在为浮躁推波助澜。网游的离线练级已是小儿科，页游干脆让你做任务都不必跑路，按提示一路点下去就完成一切。游戏设计成为数值设计，玩家也不再追求通关技巧或是操作水准，而是攀比你挂机3小时15块、我花150买VIP一定碾压你之类。SNS到iOS平台游戏汗牛充栋，但万变不离其宗：肯掏钱就是老大。何止游戏，这思想甚至影响了本应保有童真的少年。在私立学校有学生公然教育自己的同学：“你们家连一个亿都没有你也好意思来上学？”就连这些很快也不会再被当作新闻，变成被麻木注视的一种常态。

> “复古也许是很酷的意思，但最重要的是获得快乐并容易满足的那种心情。”

并不是钱的问题，那些在国产网游一掷千金的人，却每每对《暗黑破坏神Ⅲ》300块钱的Key，或是《魔兽世界》30块一张的点卡耿耿于怀。他们更情愿砸钱购买“看得见摸得着”的虚拟道具，却不是“看不见摸不着”的游戏本身，而虚拟道具的意义，无非是装X、炫耀，或是Imba地压倒其他人。这些人已经忘却了“花钱买东西”这么简单的道理。这，才是童真被排挤后最大的悲哀。

电子游戏是属于童年的，但不仅仅是。而在长大成人之后，我们确实更容易丢失那份质朴真诚，以致远离游戏。其实从更高的层面上来看，成人世界并非完全不允许童真的存在，反而是渴求它们的重归。回到质朴的真诚状态并也并非只是呓语，不管是苏珊大妈的歌剧还是《无敌破坏王》在国内影评高达9分的群众口碑，不管是返璞归真各种小游戏的流行还是大家对“不累心”网游的期待，这些是回归的呼唤，也是善良的希望。在三千世界中疲于奔命的人们更渴求一种类似于休息的娱乐状态，而能够提这种娱乐的反倒是相对单纯的一些东西。正如《无敌破坏王》最后所说的那样，复古也许是很酷的意思，但最重要的是获得快乐并容易满足的那种心情。对于好和坏，乃至于酷与不酷，我们每个人都有不同的见解。可说到让自己快乐，似乎就是发乎一心那么简单的事而已。

真复古，伪怀旧

2D游戏纵横谈

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Nemo、Oracle、S.I.R



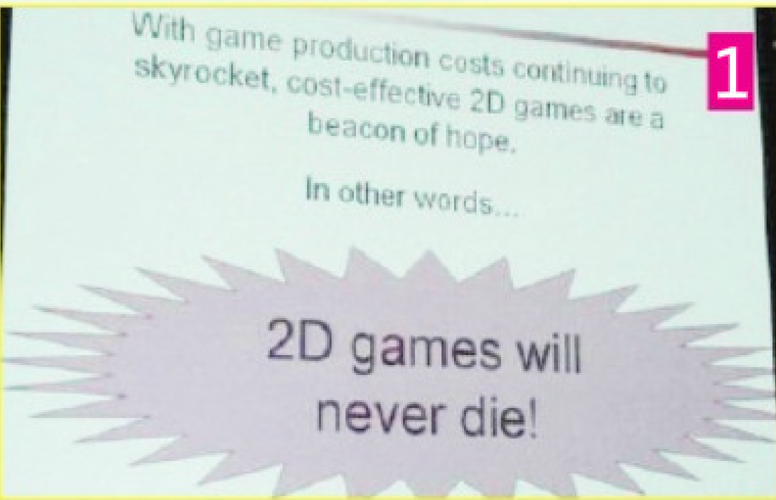
在2007年的GDC上，“恶魔城”系列制作人五十岚浩司曾提出了“2D游戏永不死”的宣言。在这场以“2D游戏的光明与黑暗”为题的演讲中，他从画面表现、游戏玩法、开发成本等不同的角度，阐述了2D游戏相对于主流3D游戏的种种优势，一时成为话题。当时五十岚浩司的重要论据是“距离与方位的判断”，直击3D游戏的软肋，让人们清晰地意识到，只要我们的显示设备没有发生革命性的进步，2D游戏的这个优势会一直保持下去。

写在前面 2D游戏的“复活”

■本节执笔 Oracle

简单来说，3D游戏面临的最大问题是，我们的显示设备是2D的。游戏开发者需要将3D的游戏空间投影到2D屏幕上，这本来就有悖于人类的视觉原理。现实中我们使用左眼和右眼来确定“距离”，原本属于无意识的行为，但为了在平面显示器上达到同样的效果，除了运用基本透视原理，开发者还得刻意加入一些有助于增强空间感的信息。比如，影子。在游戏的虚拟空间里，如果彻底去掉阴影，你很难确定观察对象与你的实际距离，甚至无法确定它是飘在空中还是站在地面。3D游戏中的方向和位置是一个笼统的概念，长久以来，玩家习惯于利用屏幕上给予的信息补偿视觉上的空缺，并形成了一些约定俗成的游戏语言。在《现代战争》中，当一颗手雷落在玩家身边时，屏幕上的平面雷达会立刻以“上下左右”形式的标出手雷的方位，我们会很自然地将其修正为“前后左右”，即使3D空间里真正的“上下”被忽略了，玩家也不会感到丝毫不妥。虽然这种看似荒唐的设定早已被玩家所接受，但一旦涉及到精确判断，“平面3D”的局限就变得非常明显。在很多冷兵器3D动作游戏里，玩家都喜欢用“侧面”的观察角度来进行战斗，即让角色的朝向垂直于玩家的视线，这是最接近格斗游戏的视角。因为只有这样，才能精确把握近战武器的攻击范围。在无法改变视角的《求生之路2》里，玩家手持消防斧或武士刀，却经常空砍，不知自己是否命中了“近在眼前”的丧尸，正是3D游戏距离感模糊的真实写照。

以上这些问题，在2D游戏中都不复存在。玩家可以清







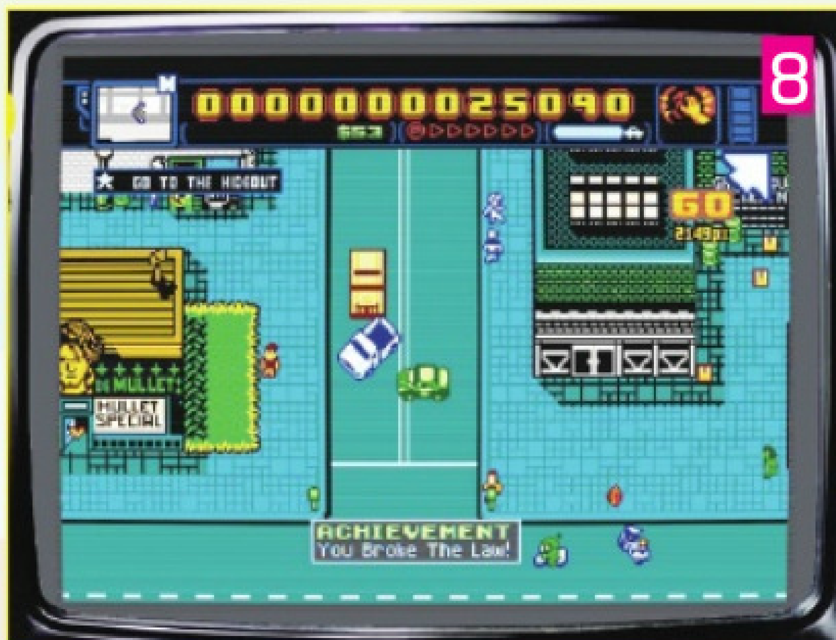






1-2. 2007年，KONAMI的2D游戏宣言
3. 2D游戏完全没有距离判断的困扰
4. 第一人称的冷兵器总是让人没底气，因为你压根没办法判断目标与你的距离
5. 在《鬼泣4》中，只有这种观察角度才能让但丁更熟练地使用各种招式
6. 坦白地说，《堡垒》并不算好玩，但它出色的手绘风格弥补了这一不足



7


8

9

10

11

7.《荒野老城》融合了各种玩法，你能想起这个桥段是来自哪款FC游戏中的么？
8.《荒野老城》的游戏画面显示在一个虚拟的CRT中，十分带感
9.《FEZ》用3D空间不同“面”的转换来打造让人拍案叫绝的谜题
10.《魔幻三杰Ⅱ》最新资料片的画面已经可以和CG乱真
11.XBLA上的《双截龙Ⅱ》沿袭了原作高难度的特点

断地看到危险并避开它们，也很容易判断敌人是否在自己的攻击范围内，一切都直观明了。对于从未接触过游戏的新玩家而言，由于不用考虑让人晕头转向的Z轴，2D游戏总是最容易上手的。2007年“恶魔城”系列的发展重心完全在NDS平台，当时五十岚浩司口中的2D是一个很狭义的概念，特指《恶魔城——废墟的肖像》这种点阵画面的2D的游戏，而且多少与节约成本脱不了干系，因此被不少人看作是不思进取。时至今日，真正永不落伍，广受欢迎的2D游戏是广义上的。并非指画面形式，而是体现在游戏方式上。玩家的主要行为集中在一个2D平面里，观察角度可以是俯视的，也可以是横版的。近两年各平台的2D游戏如雨后春笋般不断出现，其中不乏精品。每一款成功的2D游戏，都是建立在充分发挥“2D”优势的基础上的，后者是前者的必要非充分条件。哪怕游戏性不那么出色，比如《堡垒》和《雷曼——起源》，仍然可以凭借精致的2D手绘或动画效果打动苛刻的媒体；《魔幻三杰Ⅱ》利用横版游戏节省硬件资源的特性，将技术用在刀刃上，打造出精致绝伦的画面效果，已经达到了随便截一张图都让人无法分辨是预渲染CG还是实际游戏画面的地步，堪称本世代之最；《忍者印记》里对“声音范围”的可视化表现，使其成为了2D潜入游戏教科书般的作品；《吉娜姐妹》里的快速Dash和切换角色时整个场景的无缝变化，都是这款游戏最迷人的地方。这些作品赖以成功的独特设定，都无法轻易复制到3D游戏里。这就好比当年《时空幻境》的时间谜题之所以惊为天人，正是依赖于2D游戏相对“纯净”的特性。所有的场景搭建、关卡设计，全部都是为时间控制而服务的，而3D游戏几乎不可能将这种单一理念彻底贯彻下去。

近年来出现的2D游戏，大致可以分为3种。首先是《时空幻境》《超级食肉男孩》《忍者印记》这种新秀，完全原创，具有鲜明的特征，并将其发挥到极致；第二种是山寨、复刻或是动辄间隔20年以上的官方续作。比如《直升机救人》《双截龙2——龙行天下》《绿色兵团——前爱国者》和《变节行动》，携带着儿时的美好记忆而来，多数毁于开发者自作聪明的“改进”上；最后一种是主打怀旧和复古向的，多采用古老的8-Bit画面。因为这类游戏总喜欢直接用8-Bit时代的游戏素材，因此主要集中在同人作品里。比如将诸多知名FC角色汇聚一堂的《马里奥大穿越》，以《双截龙》第一关Boss为主角的《阿波波历险记》。但也有例外，近期人称“FC版GTA”的《荒野老城》（Retro City Rampage）就是一款不折不扣的商业作品。这款售价15美元的8-Bit游戏所包含的内容之多，玩法之丰富，让人叹为观止。《荒野老城》的魅力在于，你可以用古老的8-Bit位画面来体验那个时代完全不存在的游戏类型——开放城市犯罪游戏，同时又不会受到机能限制。事实上，《荒野老城》的某些特性是PS都难以实现的，但玩家并不会在意这些细节，因为游戏的声光体验已经让他们完全沉浸在这种复古氛围中。游戏处处充满了对各个经典名作的致敬，从FC时代一路走来的玩家，可以在里面轻易看到很多游戏的影子，比如“洛克人”“塞尔达”“热血高校”“忍者神龟”“马里奥”“怒”，等等等等，涵盖了很多那个时代特有的玩法，惟妙惟肖，让人会心一笑。

这个专题接下来的内容会从历史的角度出发，告诉你这几年的2D游戏是怎么一回事。出于2D游戏“倒行逆施”的特点，往往有人将这些作品称为复古或怀旧游戏，但它们并不总会让人“会心一笑”，接下来这部分的作者，就对各种毁童年的“伪怀旧”游戏充满了怨气…… P

忆童年与毁童年
近年伪怀旧游戏之“清算”

■本节执笔 Nemo

把时间拨回到30年前，在上世纪80年代，PC和主机上的RPG刚刚起步，网游还处于文字MUD的原始阶段，玩家最喜欢的游戏类型，是FC和街机的众多ACT与STG游戏，如《超级马里奥》《铁板阵》《双截龙》等。《魂斗罗》《赤色要塞》《沙罗曼蛇》和《绿色兵团》被国内玩家尊称为“老四强”，也说明了ACT和STG在当时的受欢迎程度。实际上，不论是国内还是国外，这两大类型在当时都是主流，即使在日本，FC上能够卖过百万的RPG也只有《勇者斗恶龙》《最终幻想Ⅲ》等少数作品，销量突破百万的ACT和STG则比比皆是。当年国内热衷RPG游戏的人很少，主要是因为语言障碍，但FC的各种局限性也的确不适合RPG等类型的发挥，卡带容量的限制和匮乏的机能都限制了RPG的发展，ACT和STG这两个没有地域色彩的类型在此时大行其道。16位机时代的流行游戏类型呈两极对立状态——任天堂的SFC图像精美，但CPU频率低，擅长制作慢节奏的RPG；世嘉的MD虽然在发色数上略逊一筹，但处理速度快，擅长火爆的ACT和STG，由于各种原因，MD在国内的拥有量远胜SFC，能够在世嘉的主机上玩到各类原创和街机移植的大作，已经能让闯关族们心满意足了。CAPCOM和SNK这两个街机大佬先后于1988年和1990年推出了CPS1和Neo Geo这两大经典的16位街机基板，继续支撑着2D游戏的苍穹，《快打旋风》《出击飞龙》等经典至今依然为玩家所津津乐道。

没落与复苏

上世纪90年代中后期对于热衷2D游戏的公司而言，是一段很难熬的日子。这个时期的新作在素质方面处于巅峰状态，《龙与地下城——毁灭之塔》和《合金弹头》等经典堪称整个2D时代的集大成者，但在商业上，却未能获得足够的成功。3D在此时已经成为主流，《VR战士》和《铁拳》用炫目的画面吸引着街机用户的眼球，PS和土星等家用机也具备了一定的3D能力，存储媒体从卡带换为光盘，容量猛增。由于表现力的提升，《最终幻想》等RPG转化为3D形态，迎来了春天，2D游戏却步入了低谷。PS的3D能力在当时确实不弱，但对于画面节奏较快的ACT和STG而言仍然不够强。之前以清版过关和射击游戏发家的CAPCOM，在此时销量最好的游戏是全新的《生化危机》。在机能限制下，一些人尝试将3D画面与2D玩法相融合，PS的《出击飞龙2》使用3D场景、2D人物的混搭模式，《R-Type









1.《魂斗罗》在玩家心中的地位不可动摇
2.《R-Type Delta》开创了在3D画面中采用2D玩法的先河
3.《双截龙》是清版过关的经典
4.《出击飞龙2》素质出色，但无法挽回败局





5.《宇宙巡航机5》由Treasure代工
6.同系列集大成之作《R-Type》
7.XBLA早期的热门游戏《几何战争》
8.与《双截龙》齐名的《热血硬派》
9.《暗黑秘影》是CAPCOM的最后一批街机清版过关游戏







Delta》的画面全部由3D多边形组成，但玩法依然是2D的，这两部游戏的素质很高，但却因画面而遭遇两头不讨好的境地。3D爱好者认为游戏的自由度不够高，图像使用了多边形技术，玩法却停留在2D思维；2D游戏的死忠又认为PS的3D画面粗糙，论细腻程度没法与《合金弹头》等2D作品相比。闯关游戏衰退的另一大原因是整个街机市场的缩水，玩家更热衷于AVG和RPG等节奏较慢、隐藏要素丰富的类型，对于街机狂人而言，为了提高水平，同一个游戏他们可以反复磨练上几个月甚至几年，但主流群体更喜欢在RPG里练级，提升人物级别和攻防这种看得见的数据。不管你喜欢RPG也罢，讨厌RPG也罢，正常情况下，通关一部RPG的时间确实要比ACT和STG长得多。在这种“唯通关论”的思想下，同样卖49美元，大部分人会选择流程更长的RPG，导致了闯关游戏的寒冬。

进入21世纪，3D机能的提升让ACT再次复苏，但这一时代的主流ACT与上世纪90年代的老前辈有了很大区别，《鬼泣》和《鬼武者》在本质上是衍生自《生化危机》的。角色有成长系统，带有大量RPG和AVG元素，《忍者龙剑传》也走上了这条道路。只有世嘉照着MD时代的老思路做出了没有成长元素的《Shinobi忍》，风格硬派，销量惨淡。

因为众多新作销量低迷，世嘉被迫与专门发行廉价游戏的D3 Publisher推出了名为“世嘉2500”的怀旧系列，将大量MD和土星的闯关名作搬到PS2上，售价仅为2500日元。零售游戏界给开发商的收入并没有各位想象的那么高，一个售价为6800日元或49美元的游戏，大部分金额都被包装、生产、运输、零售商的成本所占据，实际留给制作组的利润不到售价的1/5，D3 Publisher的游戏只卖2500日元，为了盈利，包装质量一降再降，物流公司也选择最便宜的几家，出货量更是相当之少，这种模式对于世嘉只能算“卖一套算一套”的外快，杯水车薪而已。主流大作定价为6800日元或49美元，并非商人黑心，而是零售成本使然，如果价格再往下压，各个利益方就都没得混了。“世嘉2500”属于翻炒冷饭，开发费用很小，才敢把价格压得这么低，新作是不可能卖这么便宜的。好在天无绝人之路，游戏出租业的兴起给了闯关游戏继续生存的机会。玩家或许不愿花49美元买一部难度较高、流程较短的游戏，但若让他们只花5美元租一个月，就另当别论了。

2002年，KONAMI在PS2上推出了售价为49美元的《真魂斗罗》，3D画面的素质令人满意，又沿袭了传统的2D玩法，火爆刺激依旧，获得了广泛好评。游戏的全球销量为68万套，很大一部分盘流入了出租和二手市场，虽然这样的成绩没法让KONAMI大赚，但至少保住了成本，有了开发续作的动力。《真魂斗罗》带动了大批射击名作在PS2上的复活，如《宇宙巡航机V》和《R-Type Final》，系列爱好者终于能玩到画面华丽的完全新作了。

意识到闯关游戏的再度崛起，微软在2004年为Xbox LIVE增添了一个名为XBLA（Xbox LIVE Arcade）的下载板块，每个游戏售价最高为15美元（《Minecraft》将上限突破至20美元，这是后话），Arcade（街机）这个词的定位明确，该板块在成立之初就是为了给街机风的怀旧游戏提供在线发行渠道。游戏采用数字发行（但一些大受欢迎的作品也会以合集的方式推出光盘版），玩家坐在家里动动手指就可以把在线购买的游戏下载到硬盘里，非常方便。由于只需要微软提供的服务器，不存在物流问题，发行成本很低，这样一来，游戏即使卖15美元，也依然有得赚，对于制作者而言，赚得还不少——数字下载一般采用三七分成，微软三，开发者七。一个售价10美元的游戏，微软只收3美元，

让出剩下的7美元。不要小看这个数字，那些59美元的光盘大作，每卖出一份，最后留给开发商的收入差不多也只有7美元，剩下的部分都被物流和零售店瓜分了。对于制作组而言，这无疑是一块金矿，比起动辄几GB甚至几十GB容量的大作，开发XBLA游戏所需的成本和时间都要低得多，风险也更小，收入却依然可观。2006年，PS3和Wii也提供了类似的服务，索尼在PSN网络上允许各类售价低廉的小游戏登陆平台，Wii则将服务分为虚拟主机和WiiWare两大类，前者是原汁原味的模拟器版本，后者的位置则留给新作。在PC上，2003年正式运营的Steam从一开始就以下载平台自居，Valve对于独立开发的小游戏一直抱支持态度，也孕育了不少作品。机遇有了，财源有了，各类三教九流的作品也就涌现出来了……只是，如果玩家想要在这些游戏中找到昔日同类的作品的乐趣，很难，很难。

城堡毁灭者：劣质山寨的胜利

清版打斗过关是一个深得民心的类型，源于1986年Technos公司的《热血硬派》，这是一部以中学生热血打斗为主题的游戏，摩托车、暴走族、街头打斗就是它的全部，玩家只要操作打抱不平的主角一路用拳脚杀过去就行了，简单爽快。后来Technos又延续这一理念，打造出“双截龙”系列，同样大获成功。清版过关是Technos的首创，但真正将其发扬光大的公司却是CAPCOM。CPS1基板的《快打旋风》《名将》《吞食天地2》都是国内玩家耳熟能详的经典。到了1993年的《凯迪拉克与恐龙》，CAPCOM已经把招式的流畅性和连续性提升到了一个相当的高度。为了追求更多的突破，制作组开始考虑将清版打斗与其他类型相融合，1994年诞生于CPS2基板的《龙与地下城——毁灭之塔》和1996年的续作《龙与地下城——暗黑秘影》就是这一思想下的产物。游戏有级别概念，金钱也不再是好看的摆设，每关购买道具都需要用到钱，流程带有大量剧情元素，需要玩家选择闯关的走向，分支中有很多隐藏要素，耐玩度十分高。可选角色分别是战士、精灵、矮人、牧师等职业，招式性能各不相同，有的角色可以使用强力魔法，有的只能用物理攻击。基础数值也有所区别，人物不同，打开宝箱获得的宝物也不同，4人组互相配合可以做到事半功倍，这些设计在RPG领域并没什么稀奇，但《毁灭之塔》和《暗黑秘影》在骨子里是一款类似《快打旋风》的清版过关，考虑到这一点，该系列就相当有趣了。CAPCOM的“龙与地下城”系列绝非欺世盗名之作，他们的确购买了D&D的授权，游戏也带有浓郁的RPG风味，角色伤害并不是定值，而是通过掷点决定的，部分Boss也需要玩家了解D&D的常识，才能顺利击倒。

因为CPS2基板在国内的普及率不高，“龙与地下城”系列在国内的人气无法与《快打旋风》和《吞食天地2》相提并论，大部分人是在日后通过模拟器补完这两部作品的。但在国外，《龙与地下城》是上世纪90年代最受欢迎的2D街机之一，影响力深远。在众多同类游戏中，最成功的一部莫过于土星的《守护英雄》。《守护英雄》的开发商Treasure诞生于1992年，人员全部由前KONAMI员工组成，参与过《魂斗罗》等名作系列。Treasure成立后的第一部作品就是《火枪英雄》，在MD上，这是一部足以与









10.鲜明的角色和史诗般的剧情是《守护英雄》的卖点
11.《守护英雄》也是多人同乐的佳品
12.如图，《城堡毁灭者》的角色不论外观还是性能都千篇一律
13.曾经风靡全国街机厅的《三国战纪》，其实也是IGS模仿《龙与地下城》街机游戏的产物








14.《城堡毁灭者》纸片般简陋的画面
15.变为潜入游戏的《绿色兵团——新爱国者》
16.《真魂斗罗》拯救了系列的命运
17.“重生”系列的3部游戏难度偏低
18.《合金弹头》是Neo Geo后期的看家法宝

《魂斗罗——铁血兵团》相提并论的经典。国内玩家热爱KONAMI的“老四强”，但上世纪90年代的KONAMI寻求转型，不再以动作射击厂商自居，独立出来的Treasure很好地继承了“老四强”那种热血剽悍的风格。在之前的MD名作《幽游白书——魔强统一战》中，Treasure尝试了双线换线制的多人乱斗游戏，《守护英雄》则将这套规则引入到清版过关中，战斗系统升级为3线制，剧情模式可双打，竞技场模式还允许6人混战，缩放功能充分照顾到了多名玩家的视野，即使同屏出现20名角色，游戏也不会轻易拖慢，热闹非凡。与《龙与地下城》不同，《守护英雄》并没有采用D&D的授权，在设定上并不严谨，但也更加天马行空，史诗般的剧情让人惊叹，天上人与大地人持续千年的激战、人类的宿命与抗争、造物者的狂妄和弑神者的勇猛，时至今日依然为玩家所津津乐道。分支剧情不再是“去森林还是去村庄”这种无关痛痒的抉择，而是对玩家世界观和道德观的拷问，没有绝对正确的选择，也没有绝对错误的答案，每一个尖锐对立的选择背后，都蕴含着引导世界走向不同结局的道路，这种亲手熔铸历史的感觉颇有美式RPG的风骨，极具深度。30大关、5个结局、自由加点的设计给了玩家反复游戏的动力，至少要通关5次才能理清故事的全貌。游戏的可选角色多达45人，除了6名主角，游戏中只要登场过的角色，从手无缚鸡之力的村民NPC到强悍的神明，都可以为你所用。《守护英雄》的内容之充实、自由度之高，堪称2D清版游戏之最。

不论是Steam、XBLA还是PSN，下载游戏都有一个可靠的平台作为支撑，这就为联机提供了方便。可惜的是，那些擅长ACT和STG的公司，在很长一段时间里忽视了数字发行市场，手握早年名作的版权和源代码，却迟迟未能将其搬上网络平台，这就为山寨作品提供了可乘之机。2008年登陆XBLA的《城堡破坏者》（Castle Crashers）在当时有着较高的知名度，在玩法方面明显照搬了《龙与地下城》和《守护英雄》，但其人设和剧情简陋到让人喷饭的程度。CAPCOM和Treasure对角色塑造十分重视，每一名人物的造型和个性都相当鲜明，即使是各类杂兵，操作手感也截然不同。《城堡破坏者》的可选角色乍一看确实不少，但不论是造型、招式还是手感都没什么本质区别，关卡设计也是千篇一律，随便扔一堆敌人在你面前就对付过去了。本作的画面使用Flash制作，充满着如同网页游戏一般的廉价感，主角和敌人看上去都像纸片一样单薄。实际上，不仅是看上去像纸片，游戏打起来也跟纸片没什么区别，软绵绵的打击感如同用裁纸刀戳一桶卫生纸，实在让人脱力。游戏唯一的亮点就是4人网络联机，当时的下载领域并没有什么好的清版联机游戏可供选择，劣质山寨的《城堡破坏者》就这样抢了先。2011年，Treasure终于在XBLA上推出了《守护英雄》的复刻版，拥有极具诚意的原创模式，可以多人联机，可惜它来的终究是太晚了，如果《守护英雄》能够在2008年登陆XBLA，《城堡破坏者》还能有机会么？游戏的开发商The Behemoth是一家以山寨为荣，凭借山寨发家的公司，他们在2004年的处女作《外星原始人》就是一款抄袭《魂斗罗》与《合金弹头》的游戏，画面同样采用简陋的Flash风格。除了山寨，这家公司另一恶心之处在于恶劣的多平台策略，《城堡毁灭者》推出Xbox 360版两年后才登陆PSN平台，Steam版则又要多等两年。公司打的小算盘倒是蛮精明的，如果一口气发售3个版本，你们一口气玩腻了，我们还怎么赚更多的钱？还怎么制造话题性？隔两年发售一个版本，这4年来的收入不就有着落了么？PC版《城

堡毁灭者》作为迟到4年的超级冷饭，居然在Steam上卖15美元，更要命的是，这种公然山寨的作品大卖特卖，为专注下载平台的公司开了一个极其恶劣的头，很多人不再关心如何制作更好玩的游戏，反而将心思放在了抄袭和山寨上，独立游戏界从此被他们泼进了一桶污水，影响一直延续到了今天。

机器人暴动：挂着羊头卖狗肉

国内将《魂斗罗》《沙罗曼蛇》《绿色兵团》和《赤色要塞》并列为“老四强”，但这4部作品在国外的销量和影响力不能一概而论，KONAMI对它们的续作策略也各不相同。《沙罗曼蛇》虽然只在1996年推出了一部续作，但其表兄《宇宙巡航机》可称得上枝繁叶茂，续作众多。《绿色兵团》在国外的人气一般，2011年，KONAMI才在XBLA和PSN上推出了续作《前爱国者》。游戏使用“虚幻3”引擎，画面细腻，但玩法却发生了天翻地覆的变化，令人大跌眼镜。制作组Vatra Games大概很鄙视“一把匕首横扫千军”的FC原版战斗，为了真实起见，他们将续作搞成了一款强调暗杀的潜入游戏，问题是这还能叫《绿色兵团》么？偏生游戏的关卡还有许多硬伤，Bug也不少，媒体和玩家对其评价都非常差，这次复活算是彻底失败了。《魂斗罗》虽然在日本没什么反响，但它在中国和美国都很受欢迎。16位机时代的“魂斗罗”延续了FC的辉煌，SFC的《精神》和MD的《铁血兵团》都相当不错，可惜到了PS时代，这个系列还是晚节不保了。《战争遗产》和《魂斗罗冒险》这两部作品是美国公司外包的产物，在玩法3D化之后完全丢掉了系列的精髓，烂得人神共愤。KONAMI痛定思痛，让SFC和MD版的制作人中里伸也重出江湖，在PS2上打造画面华丽但玩法复古的《真魂斗罗》，挽救了系列的命运，也成就了清版游戏的一次文艺复兴。之后的KONAMI考虑过进军数字下载，但拿出来的东西却无法令人满意。2009年，他们以“重生”为标题，在WiiWare上推出了3部2D游戏：《魂斗罗——重生》《恶魔城——重生》和《宇宙巡航机——重生》。游戏的实际开发组并非KONAMI，而是之前负责移植“世嘉2500”系列的小公司M2，这3部作品的手感虽然不错，但画面和音效的风格都偏软，缺乏硬派气息，流程短，难度低，如果是熟悉FC版的玩家，就算是第一次玩，花半个小时也足够顺利通关一部作品了。KONAMI把游戏出在Wii上，也许就是为了用较低的难度去吸引新玩家，这部3作品显然不是给系列死忠准备的。要知道，老油条们玩了20年动作射击游戏，一个个精干剽悍如同吃人不吐骨头的狼，像KONAMI这样拿三根萝卜做见面礼，是“很危险滴”。

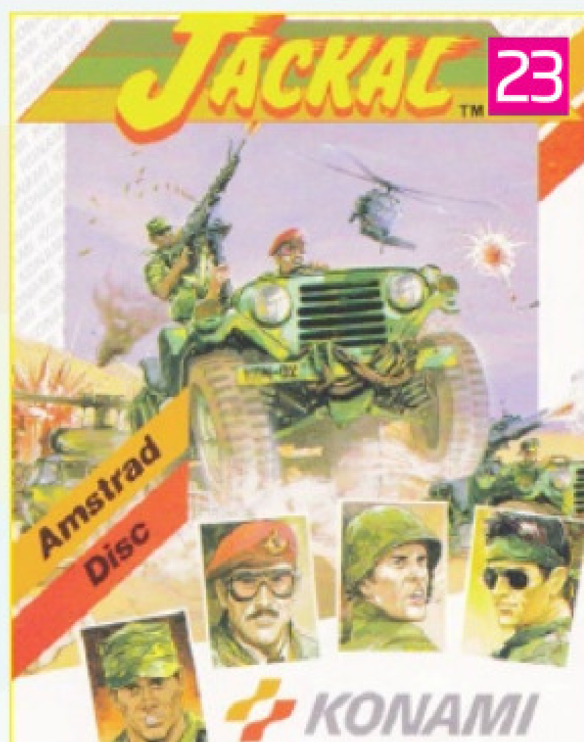
《魂斗罗》是横版动作射击游戏的奠基者，它在这个领域并非一枝独秀，很多同类作品也非常出色。Treasure的《火枪英雄》更加强调近战，主角触碰到敌人并不会立刻受伤，可以从容发动反击，投技和滑铲颇具爽快感，枪械组合也很有创意，这一作的部分设计被KONAMI的中里伸也所借鉴，用在了《魂斗罗——铁血兵团》上。可惜，自MD之后，PS2之前，《魂斗罗》一直没能拿出一部像样的作品，在这段长达8年的空档期中，Neo Geo的《合金弹头》成为













19.《合金弹头2》的资料片《合金弹头X》同样获得了认可
20.单论画面，《机器人暴动》还不错
21.《机器人暴动》糟糕的幽默感无法与《合金弹头》相提并论
22.《机器人暴动》千篇一律的阵地战让人昏昏欲睡
23.《赤色要塞》的海报让人热血沸腾
24.《变节行动》采用了颇具误导性的封面，关于游戏本身，下文还有详述

这一类型的领军者，很多缅怀《魂斗罗》的玩家就把热情投入到了“合金弹头”系列上。这一系列能够大受欢迎是毫不意外的，游戏的优点可谓数不胜数。细腻流畅的画面如同动画片一般精美，在2D游戏领域可谓登峰造极；虽然为了一命通关，玩家也需要不断苦练，但《合金弹头》并不像《魂斗罗》那样过于依赖背板——大部分杂兵虽然都是一击死的炮灰，但其AI并不简单，Boss行动模式也相当丰富，大部分时间考验的都是玩家的随机应变能力，而非背板；游戏的内容很丰富，上手却非常简单，只要一个摇杆和3个键就够了，坦克等载具的操作模式非常巧妙，车辆移动和机枪移动的灵敏度不同，玩家只用一个摇杆就能同时控制载具和机枪的变化，通俗易懂。最重要的一点是，《合金弹头》的节奏感是同类作品中最好的。《魂斗罗》自SFC版开始，就将难缠的Boss战作为关卡的重心，杂兵战的比重大幅减少，《真魂斗罗》的很多关卡甚至可以视为纯Boss关，这样做固然保持了难度，但也降低了爽快感。在《合金弹头》中，杂兵和Boss的比例非常合理，敌人刷出来的速度、数量和位置都相当考究，既让玩家打得爽，又不失难度。《合金弹头X》作为2代的资料片，关卡地形几乎没有变化，只是改变了刷兵的种类和频率，给人的感觉就如同两款完全不同的游戏，这就是节奏的魔力。SNK后来经历了破产重组的风波，人员流失严重，《合金弹头4》是韩国公司外包的产物，素质完全无法跟前几代相比，后来的几作虽然由日本人员开发，但这时的SNK已经不是以前的SNK了，同样找不回精华的味道。好在他们还懂得数字发行的威力，《合金弹头》最出色的前3代登陆过PSN和XBLA，也算有个交代。

不过，不管《合金弹头》的前3部作品有多么优秀，毕竟都只是冷饭，玩家翻来覆去玩了这么多年，难免发腻，人们希望玩到新鲜的续作。因此，当Demiurge公司在各大游戏展会宣传他们的新作《机器人暴动》时，很多人都抻长了脖子——虽说敌人从绿衣鬼子兵换成了各类机器人，但明眼人一看到这画面风格，就知道这游戏完全是在模仿《合金弹头》呢。让人大跌眼镜的是，游戏发售后，玩家才发现，这部游戏跟《合金弹头》走的根本不是一个路子。关卡的节奏很慢，经常把卷轴固定在一个小位置，从四面八方不断刷兵给你打，《合金弹头》虽然也有不少卡屏刷兵的设计，但时间很短，最长不过十几秒，而《机器人暴动》的流程中甚至设有大量的生存关，玩家只能在一片很小的固定区域里晃悠，一遍又一遍打掉刷出来的一波又一波杂鱼，游戏节奏相当混乱。要知道，不论是《魂斗罗》还是《合金弹头》，这类游戏最忌讳的就是“乱”字。横版动作射击不同于普通的飞机类STG，玩家操纵的不是战斗机，而是长着两条腿的人，不可能无视地球引力漫天随便乱飞，受限于移动力，普通STG那种动不动就刷一屏幕弹幕的做法对于这个类型是很不合适的。Demiurge似乎也了解这一点，但他们给出的解决方案却不是更合理的关卡节奏，而是一个类似《鬼武者》“一闪”的反击系统：敌人众多，炮弹密集的时候，你只要不断掏出拳头将炮弹打回，收到的效果往往比你自己动手开枪还好，结果战斗重点也被本末倒置了。

游戏引入了金钱和购买系统，玩家需要像RPG一样不断地刷钱买枪，听上去似乎是个增加耐玩度的点子，实际上不过是为了掩盖敌人的皮糙肉厚和关卡的千篇一律而已，《合金弹头》那种走几步就一个噱头，新鲜感十足的闯关乐趣在《机器人暴动》里是完全看不到的，游戏甚至根本不以过关为目的，就算你闯过了这一关，只要评价不够，拿不到解锁后面流程的星星，照样还得回去重打，制作组宁可让你在同样的关卡里浪费上几次时间，也不愿制作更多的内容，如果这是一款关卡设计精妙的杰作，我可以接受这种设定，但现在的情况完全是把人困在一大堆没什么区别的地图里到处刷钱刷评价罢了，毫无诚意。

与《城堡毁灭者》类似，《机器人暴动》也支持4人网络联机，这也是现在很多山寨游戏所必备的特色。毕竟，关卡设计差劲，不搞好联机，还有什么吸引别人去买的动力？对于那些不幸买了这个游戏的玩家，也许这是唯一幸运的事情——你终于可以找来3个倒霉蛋来跟你一起忍受这部烂作了。不过话又说回来，一样是以4人合作的生存战为主题，与其浪费时间在这个不知所云的《机器人暴动》上，回去玩《求生之路2》或者《使命召唤》的僵尸模式不是更好么？本作最恶心之处依然在PC版上，发售比主机晚一个月暂且不谈，操作居然还是特意劣化过的！主机版的操作与《魂斗罗》没什么区别，玩家很快就能上手，Demiurge却偏要为PC版进行“特别调整”，活脱脱把一个方向键几个功能键就能搞定的活变成了鼠标＋键盘并用。当敌人从左右两面不断刷出来的时候，你就能体会到这种操作模式多么令人崩溃了，主机版只需要按几下键，PC玩家却必须跟抽风一样把鼠标在主角的左右两面反复移动。最匪夷所思的是，PC版完全不支持手柄操作，即使你插上Xbox 360原装手柄它也不会识别，只能乖乖继续用鼠标。在PC上用鼠标＋键盘的默认操作方案玩了这么多年游戏，像《机器人暴动》这样别扭的倒是头一次，制作组真的不是在故意刁难PC玩家么？

变节行动：金玉其外，败絮其中

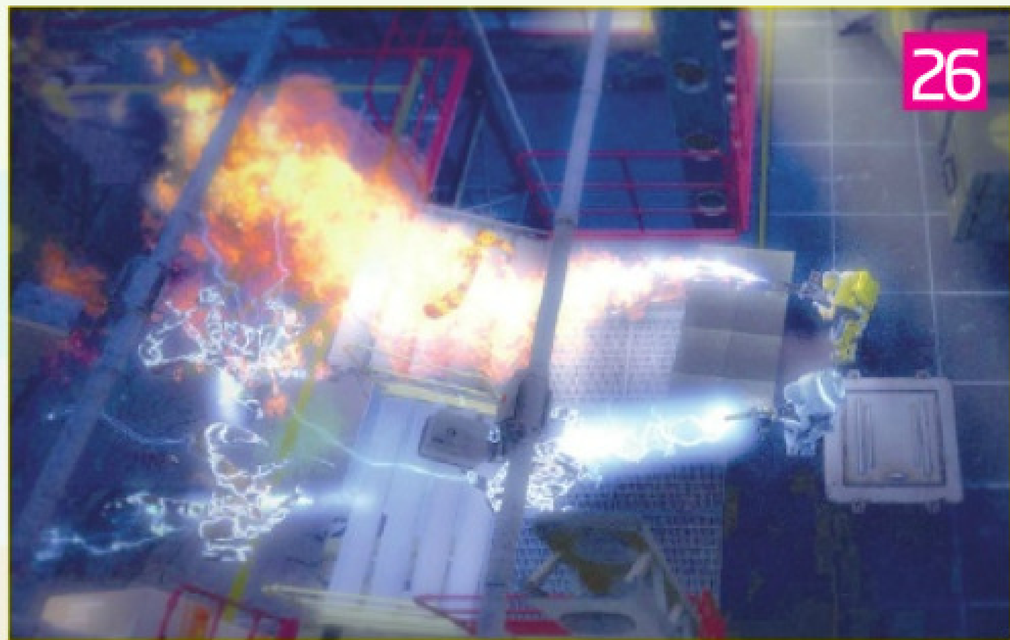
《赤色要塞》在FC时代的国内可谓无人不知、无人不晓，不过，国内玩家接触的版本大都是NES版（FC的美版），也是最完美的一个版本，这部作品的变迁鲜有人知。与其他“老四强”作品一样，《赤色要塞》最早也是在街机亮相，后来才移植到家用机上。街机版没有关卡与关卡之间明显的区别，Boss只有一个，吉普车载员有限，只能乘8人。两年后的FC日版取消了载员限制，俘虏有多少装多少，追加了4个Boss，但画面卷轴只能上下移动，无法左右移动，这点不如街机版。国内接触的美版则是推出最晚，质量最高的一版，比日版多出了一关的内容，画面卷轴可以上下左右任意移动，地图面积有所增加。最重要的是，这一版对吉普的攻击模式做出了修改。在街机版和FC日版中，机枪与手雷和火箭弹一样，都是直接射向车头所指的位置。而在美版中，机枪的射击方向被固定为上方，只有手雷和火箭

弹才能在8个方向任意投射。毫不夸张地说，就是这个巧妙的改动，成就了《赤色要塞》的不朽地位。游戏鲜明的攻击模式在泛滥成灾的各类STG中显得尤为独特，一边驾驶吉普一边用机枪和火箭弹在两个不同方向横扫敌人的爽快感实在是妙不可言，堪称神来之笔。关卡的地形崎岖不平，包括围墙、山丘、沼泽等诸多限制，玩家要想保住性命，必须冷静沉着地观察地形和战场态势，不能像其他STG那样满地乱跑，这种较为现实的基调也是游戏的一大特色。《赤色要塞》是“老四强”中唯一一个没有推出续作的游戏，这点颇让人意外。《前爱国者》不论质量多么糟糕，依然是《绿色兵团》名义上的续作，而《赤色要塞》的确没有留下任何后代，这就为近年的各类山寨新作提供了机会。《变节行动》《废土天使》《格林机枪》这3部游戏算得上是玩家最熟悉的山寨作，有趣的是，这3部作品都发售在2011年，充分体现了山寨货扎堆出生的特点……

在谈《变节行动》之前，笔者有必要解释一下双摇杆STG的概念。《赤色要塞》是以驾驶车辆为主题的游戏，所以比较独特，那些操作人类的俯视点STG，历史要比《赤色要塞》更悠久，CAPCOM的《战场之狼》、SNK的《怒》都是早年的代表作。这类游戏的主角可以八方向移动和开火，一般设有两种攻击模式：连打A键，朝哪个方向走，主角就往哪个方向开火；按住A键不放，主角会固定一个开火方向，玩家可以任意移动，开火方向不变。16位机时代的《魂斗罗》也通过组合按键实现了类似的设计。但不论是哪个模式，这些游戏都没有实现“360度任意移动的同时对360度任意开火”的操作方案，这种设计一般出现于美国产的STG作品，多以“异形”和“生存”为主题，比如早在2003年就已经面世的“异形射手”系列，以及2010年登陆Steam的免费联机游戏《异形丛生》，同年发售的《使命召唤——黑色行动》附带的STG小游戏也属于此类范畴。在这些作品中，敌人如潮水般凶猛，几乎杀不完，求生才是真正的主题。敌众我寡，实力差距悬殊，这种情况下，让主角的移动和射击更自由一些，是完全可以理解的。PC上此类作品都采用鼠标＋键盘的操作模式（这种模式并没有错，《机器人暴动》的PC版之所以为人诟病，是因为该作属于横版类型，不能像《异形丛生》那样任意移动，只能跳跃，根本不算双摇杆STG，这样一来，用鼠标+键盘就没什么优势了，反而更麻烦），21世纪的手柄多配有双摇杆，玩此类游戏也不成问题。《几何战争》就是Xbox 360初期最受欢迎的下载游戏，左摇杆移动，右摇杆射击，敌人从四面八方纷涌而来，玩家只能尽量坚持。双摇杆STG并非不好玩，但多以“生存”为主题，毕竟，主角的移动和射击太自由了，只有敌人多到一定程度的时候，才能让玩家感觉到压力。这种操作模式，很难诞生出什么风格严谨的STG名作，《异形丛生》虽然不错，但它的主题也是“生存”，而非“射击”。

《变节行动》的问题就在这里，表面上看它似乎是《赤色要塞》的翻版，但实际内容可谓貌似神离。《变节行动》的本质是一个双摇杆STG，但它的操作比同类作品糟糕得多，移动都不利索，就更不要谈什么爽快的战斗了。PC版可以使用鼠标＋键盘，鼠标控制武器的360度射击，键盘驾驶车辆。默认选项下，车辆的驾驶方式一点不像STG，反倒更像赛车游戏——W键前进，S键后退，A和D转向。如果你不习惯这种操作，可以在选项中把“坦克模式”关掉，但即使如此，车辆的驾驶也很别扭。也许有人会说，插上手柄，游戏的操作就会好很多，WASD键只能实现8个方向，手柄摇杆可是有360度的范围啊，听上去似乎是这么回事，但实际操作却令人抓狂。即使你用左摇杆移动，也不能做到指哪开哪——车辆周围会出现一个白色的圆圈，圆圈上的点代表车将要开往的方向，你只能控制这个点而已。没错，是将要开往的方向，不是立刻开往的方向，游戏里的车辆有惯性和









25.戈登·弗里曼的客串是Steam版的《变节行动》的唯一亮点
26.《异形丛生》是近年双摇杆射击游戏中的佳作
27.《变节行动》场景细腻，但大都照搬自《正当防卫2》
28.《废土天使》的关卡基本就是绕着地图中央兜圈子



29.《希魔复活》的FC版是永恒的经典
30.《格林机枪》的游戏节奏其实比较慢
31.《格林机枪》的操作还算顺手
32.《废土天使》粗糙的主视角关卡
33.《生化尖兵——重装上阵》的初代是怀旧游戏制作中的典范
34.完全新作版的《生化尖兵》的失败导致GRIN破产











甩尾一说。不论是键盘的两种模式，还是手柄的摇杆操作，《变节行动》的车辆移动永远没法像《赤色要塞》那么灵活。玩家想要的是一款爽快的STG，不是玩赛车游戏。

驾驶不顺是第一宗罪，射击过于豪放则是第二宗，用左摇杆开车就够麻烦的了，还要用右摇杆在360度的各个方向瞄准敌人，实在让人无法接受。《光环》里的疣猪号吉普，驾驶与射击也互不影响，但这是一台多人载具，一人开车，一人射击，非常合理，就算你单人玩，自己开车兜圈子，让电脑操作机枪，也没什么大碍，反正AI不会晕车。《变节行动》却强迫你一边开车，一边射击，两个要求的任何一个都不轻松，却交给同一个玩家执行，搞的人晕头转向。虽说这是一款3D画面的游戏，但玩法还是2D风格，2D俯视角STG能把人玩晕掉，也算是一桩奇闻。

操作蹩脚也就罢了，游戏内容也相当无聊，关卡采用任务制，动不动就在屏幕右上角显示一个倒计时督促你尽快跑到接头地点，如同催命鬼一般。以一个STG的标准来看，地图面积大得可怕，大部分区域都没什么敌人，空旷一片，游戏很大的一部分流程浪费在赶路上，玩家最大的敌人是地图本身，而不是上面驻扎的那些扛枪弄炮的士兵。本作并非毫无亮点，画面之精美在下载游戏中可以称得上鹤立鸡群。只是，这丛林的样子，这熟悉的地形，怎么看起来就这么像《正当防卫2》呢？

实际上，《变节行动》这款游戏就是Avalanche利用《正当防卫2》的引擎和美工素材拼凑出的作品，了解到这一点，你就明白，为什么它的画面这么精美，为什么它的地图大的吓死人，为什么它的操作这么蹩脚……毕竟这东西不过就是一个《正当防卫2》的官方MOD，骗钱第一，质量第二，制作组的大爷们懒得重新写一遍车辆控制代码，玩家就只能开坦克甩尾玩了。

比《变节行动》早发售一个月的《废土天使》是一部更让人崩溃的作品。用一句比较形象的比喻，《废土天使》相当于《赤色要塞》和《狂怒》的私生子。主角开着一辆车头装着几挺机枪的轿车，敌人也都是改装车辆。同样是烂作，《废土天使》的质量比《变节行动》更加“惊世骇俗”。每

关的地图都差不多，中间是一座城市，四周会不断刷出土匪和奴隶贩子的车辆，你的任务就是阻止他们劫掠城市。关卡不像《变节行动》那样大得无边无际，反而小到一个屏幕就完全塞下了，每一关的本质都是绕着城市跑，击毁坏蛋的车辆。《变节行动》之所以还能叫STG，是因为它可以用鼠标或右摇杆进行全方向射击，而《废土天使》只能朝车辆的正前方开火，驾驶方式只有“W键前进，S键后退，A和D转向”这一种坦克流，你压根没得选，战斗就是一大堆车辆兜圈子玩，看谁能先击中谁。打过几关，玩家可能会想，反正只能朝前方开火，为何不做成FPS呢？结果制作组就真的在后面硬塞了几个主视角的关卡……游戏的画面本来就很粗糙，改成主视点拉近了看，就更惨不忍睹了。

至于《格林机枪》，将其斥责成与《变节行动》和《废土天使》一样的烂作，其实有点冤枉。不同于《变节行动》那种半吊子的操作，《格林机枪》是一部地地道道的双摇杆STG，主角驾驶的不是车辆，而是双足步行机器，这样一来，游戏的操作还算灵活，不会出现举步维艰的情况。《格林机枪》的缺点，基本就是双摇杆STG的通病，主角可以随意移动、随意射击，自由度过高，为了限制主角，在后期升级之前，机枪的攻击范围很近，玩家只能打中那些凑到鼻子下面的敌人，手雷的射程跨越整个屏幕，但居然需要用右摇杆精确定位，伤害范围很小，除非有人肯苦练预判，否则这东西只能拿来打打固定靶。

自由度高是一个问题，玩家有没有能力驾驭这种自由度是另一个问题，可能是为了照顾STG苦手，再加上主角机枪的射程比较短，游戏里敌人的子弹飞行速度较慢，连带着把整个游戏的节奏也拉低了，不够刺激。比起《变节行动》和《废土天使》这两部作品，《格林机枪》还算值得一玩，前提是你对双摇杆STG有爱。不过，想要在它身上找到《赤色要塞》的感觉，依然不太可能。

索尼克：老刺猬遇上新问题

怀旧游戏很难做，照搬原作，有人骂炒冷饭、没创意，大胆革新，又有人说变了味、不尊重传统。老骨灰的口味虽刁，但并非不能满足，每个经典系列的创新都有一个“度”的问题，在这个度以内，不论你怎么折腾，人们都能接受，超过了这个度，玩家就要口诛笔伐了。《生化尖兵》的历程，就是一个很好的例子。这个系列的日版名称就是大名鼎鼎的《希魔复活》，1988年的FC版“希魔复活”是一部涵盖大量RPG要素的动作游戏，主角需要驾驶直升机往返于各个战场和中立区域，破坏敌方设施、窃听敌人通讯，与中立士兵交涉，搜集装备弹药……游戏的自由度和深度都令人拜服，在FC时代显得犹为超前。剧情正如标题，讲述纳粹余孽在战后意图复活希特勒所引发的风波，颇具深度。2008年，时隔20年后，CAPCOM宣布重启《希魔复活》系列，可惜这一次为了保险起见，代工组GRIN去掉了原作的所有政治元素，游戏标题也被统一成美版风格的《生化尖兵——重装上阵》。与《真魂斗罗》类似，这部游戏也是一款3D画面2D玩法的作品。FC版在当年尤为出名，除了复杂的游戏内容之外，较高的难度也是一大原因，在那个大部分角色蹦蹦跳跳的年代，《希魔复活》居然没有跳跃键，飞檐走壁全靠主角胳膊上的机械勾爪，《重装上阵》继承了这一特









35.《索尼克4》中的索尼克造型与MD版截然不同，手感上也是天壤之别
36.《索尼克4——第一章》的画面，看起来相当简陋
37.《索尼克——世代》的角色设定，这款游戏收录了MD和现代两个时期的精华
38.《索尼克——世代》的画面极为华丽










39.“新马”系列虽“原地踏步”，但保留了精髓
40.《新超级马里奥》，因为怀旧，所以成功
41.《索尼克——世代》的关卡囊括了系列20年的精华
42.《泰坦的进攻》是对《太空侵略者》的致敬之作
43.《Shatter》可谓《打砖块》的终极形态
44.《希魔复活——重装上阵2》的主角能跳这个颠覆传统的设定引发了不小的争议

色，并在FC原作的基础上增添了大量新关卡，令人感动。可惜一年后的完全新作《生化尖兵》遭遇惨败，GRIN从此解散，一部分员工来到Fatshark公司，为CAPCOM继续开发《重装上阵2》。让玩家意想不到的是，2代居然加入了跳跃键！虽然在理论上，主角全程不跳也是可以通关的，制作组甚至特意设计了一个“通关不跳”的成就，但如果不是为了拿成就，玩家很难忍住不去按跳跃键，系列的特色也打了折扣。除此之外，勾爪扔出去可以任意收缩，完全收拢后也能左右摆动，1代必须借助霰弹枪的后座力才能实现的效果，在2代可以直接做出来了。流程的探索味道变淡，必要的能力会在闯关过程中自动得到，主角无需在不同区域中来回搜索关键道具，关卡里的隐藏装备只是纯粹的奖励，不拿也能顺利通关，游戏的难度得以降低，但味道也变了。《重装上阵》的1代虽然变革不少，但一切改动都在系列的原则以内，很好地把握了创新和怀旧的平衡，2代打破了这一平衡，自然遭到批评。

以销量而论，近年最成功的怀旧系列莫过于任天堂的《新超级马里奥》，虽然关卡与系列旧作不完全相同，但其系统和玩法几乎照搬了FC的《超级马里奥3》，创新很有限，却在商业上获得了巨大成功。这个系列的很多购买者都是自FC之后再也没有接触过任何《马里奥》游戏的用户，只有这种复古作品能够让他们完全适应。很多人指责“新超级马里奥”系列缺乏创新，原地踏步，实际上，这个系列能够获得成功，就是因为“原地踏步”这一点。虽然使用3D画面，但制作组很好地还原了FC版的特性，手感原汁原味，令人怀念。世嘉眼馋这一系列的庞大销量，顺势公布了《索尼克4》这个系列，按章节连载推出。回顾历史。从MD的《索尼克3》和其续作《索尼克与纳克尔斯》之后，除了掌机的几部外传，世嘉再也没有推出过2D版《索尼克》的正统续作，4代的公布自然引起了玩家的关注。然而，最

终于2010年发售的《索尼克4——第一章》却成为了千夫所指。游戏的流程很短，画面简陋，关卡设计既无亮点，也无新意，半个小时就能轻松通关。老玩家所指责的问题集中在风格方面，MD版索尼克是个豆丁一样的矮刺猬，4代不但使用了《索尼克大冒险》开创的新造型，还把自动锁定的跟踪攻击等3D时代的系统也带了进来。不论是看起来还是玩起来，游戏的感觉都跟MD版截然不同。可能代工组Dimps觉得MD版的造型和玩法比较过时，这种想法笔者倒是能理解，问题是，既然你把瓶子里的酒都换掉了，何必还沿用《索尼克4》这个2D正统续作的标题呢？在这一点，任天堂显然聪明的多，《新超级马里奥》的手感原汁原味，但也没敢把自己叫做《超级马里奥4》。

好戏还在后面，“旧瓶装新酒”的《索尼克4》引来一片嘘声，美国的一批老玩家坐不住了，他们自己开发了一部同人游戏《索尼克Remix》，手感与MD版十分接近，画面比官方的4代更华丽。正当玩家欢欣鼓舞时，噩耗传来，2011年春天，制作组发布了一个只有3关的试玩版，随即宣布中止开发。很显然，官方人员给同人小组施加了压力，但世嘉和动不动拿同人圈子开刀的Square Enix不同，《怒之铁拳》推出了多个素质优秀的同人PC版，官方也没说过什么，玩家纷纷猜测，世嘉是要公布一个怀旧向的新作。

不出所料，同年E3前夕，系列的20年周年纪念作《索尼克——世代》悄然公布，这是一部重头戏，之前的《索尼克4》正是为了试探怀旧派的反应，为本作理清方向才推出的实验品。《世代》是一款创新与怀旧并存的游戏，同时收录了经典与现代两个模式，经典模式吸取了《索尼克4》的教训，将手感调整到了与MD版别无二致的程度，现代模式则以近年的主机平台的诸多3D版为基础，通过灵活的镜头和加速，将风驰电掣的快感发挥到极致。副标题《世代》是游戏的主题，本作横跨MD、DC和高清时代三大时期，收录了20年间9部正统作品的9个经典舞台。《世代》并非炒冷饭的复刻游戏，关卡中虽然有很多令玩家熟悉的标志性景物，但所有版面都是经过全新设计的，制作组追求的正是这种似曾相识又焕然一新的感觉。9个舞台看似稀少，但每个舞台都有现代和经典两个版本，配合上90个不同的任务，内容依然相当丰富的。游戏最有趣的内容莫过于两个索尼克的互相“穿越”，不论是MD版舞台的3D版，还是高清时代关卡的2D版，都让人唏嘘不已。假如整个行业没有经过上世纪90年代3D革命的洗礼，今天的游戏又会是何种模式？温故而知新，有对比才能有进步，《世代》用这种独特的方式，让玩家在会心一笑的同时，也感同身受地认识到了20年间游戏界的沧海桑田。虽然同人的《索尼克Remix》被叫停，但世嘉拿出了《世代》这部内容更充实、画面更精美的新作，既满足了老用户，也讨好了新玩家，堪称怀旧游戏的终极形态。由《索尼克4》引发的一系列风波，至此圆满结束。

虽然我在前文对山寨游戏大肆批判，但“山寨”并不是游戏的原罪，对原作缺乏敬意，才是伪怀旧游戏失败的根源。模仿《太空侵略者》的《泰坦的进攻》，模仿《打砖块》的《Shatter》，模仿《洛克人》的《超级食肉男孩》都是近年怀旧游戏的精品，它们并没有获得授权，但制作者很好地把握到老前辈的精髓，这些无印良品并非劣质山寨，而是诚心实意的“真怀旧”佳作。反之，像《绿色兵团——前爱国者》和《索尼克4》这样的游戏，将之前的传统抛到脑后，即使挂着官方的标题，本质上也不过是一部欺世盗名的伪怀旧之作。怀旧的“真”与“伪”，不在于授权或标题，而是制作人员的态度。只有用心，才能制作出真正优秀的怀旧游戏。P









45.同人游戏《索尼克Remix》最终被官方叫停

46.《超级食肉男孩》已经成为怀旧和独立游戏界的一个传奇

47-48.《索尼克4》之前的最后一部2D正统作品——《索尼克与纳克尔斯》

老树新枝

横版动作游戏纵横谈

■本节执笔 S.I.R

跳跃、攻击，跳跃、攻击。在20年前几乎所有的横版游戏都在重复着这样的过程，它们都有着相似的机制，但乐趣却永远是不同的。在《马里奥》里我们跳跃为寻求金币，而《魂斗罗》里却每每害死队友；至于《忍者龙剑传》又让无数人成为坑下亡魂。到了坏孩子那里，横版游戏则化作一股格斗旋风，在一个不足十平米的昏暗游戏厅中，制造着各式各样的“劈”“趴”“呼里亚”等亢奋音效，宣泄着自己对生活的不满。正如《海上钢琴师》中的1900曾说，钢琴是88个琴键创造无限的音乐，横版游戏便是在方寸的画面中创造出的无限的世界。那些仅仅几十KB，或一两个MB的游戏，其丰富性，其想像力，我以为并不亚于现在动辄数张D9的大作。

自从3D游戏渐渐走上正规并成为主流后，那些横版游戏却一度游离于主流之外，只能在掌机等二线平台上忆往昔峥嵘岁月。然而，近年来的横版游戏，大有卷土重来之势。以至众多游戏网站，专僻一“横版区”，乘着复古风热度烫手，本文欲从历史角度出发，为如今琳琅满目的横版游戏做一个综合品评。

历数当年勇

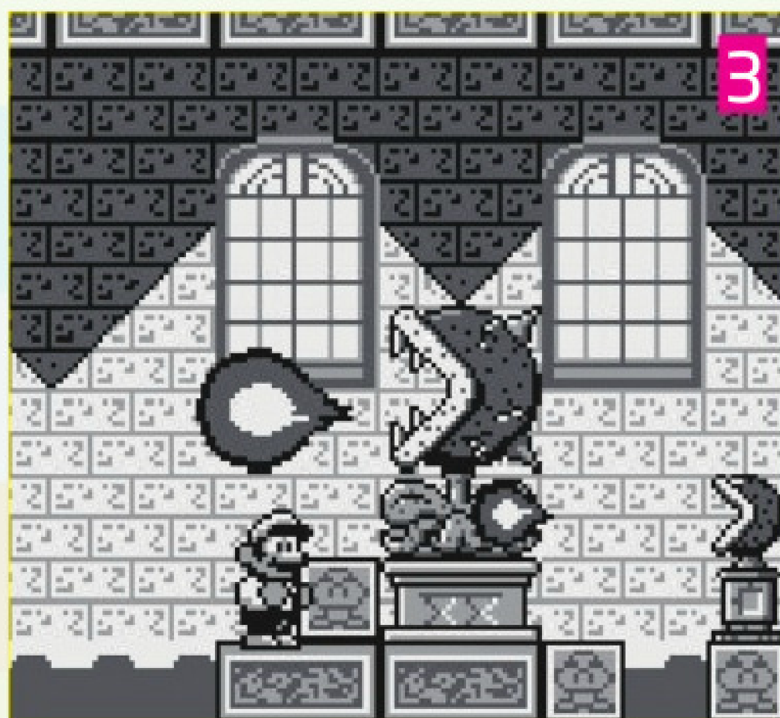
有道是：游戏皆有因缘。横版动作游戏既非石头缝里蹦出来的，自亦有其源头。虽然它的历史几乎与游戏本身一样长，但横版与纵版的划分却有一个重要的契机，那就是卷轴。在卷轴还未诞生的混沌期，所有游戏的画面都固定在一块屏幕里，自然也谈不上有纵横的分别。如《太空侵略者》《大金刚》以及乔布斯的《撞砖》等，均是如此。甚至到了卷轴游戏出现后，依然涌现出像《吃豆人》那样的传世固屏游戏，但固屏的淘汰在此时已在所难免。1980年，一款横版射击游戏打破僵局，习惯了市场上泛滥的各式《太空侵略者》仿制品的玩家在初玩这款名为《防卫者》的街机游戏时，都瞪大双眼，惊愕地说不出话来。它不仅有着流畅的操作感，自机可以自由地进行八方向的移动，而且在水平飞行时，背景还会跟着向后滚动！自此卷轴时代的大幕被《防卫者》以闪电般的速度推开，游戏的世界仿佛从一个小箱子里延伸了出去，直到无穷无尽……

就如本文开头所说，既然要提到横卷轴的动作游戏，其中最重要的键位自然就是跳。且说宫本茂当年还是油头粉面的小生时，为了处理掉大量滞销的《雷达》街机，临危受命将这款游戏重新打造成了具有鲜明角色形象的《大金刚》。

虽然宫本茂最成功的作品无疑是《超级马里奥兄弟》，











1.射击，跳跃。作为许多人踏入游戏领域的第一步，《魂斗罗》提供了太多纯粹的乐趣

2.但作为马里奥，跳跃又有了更多的意义。它能够顶出未知的东西，也能够去踏死敌人。整个游戏都是由跳跃构成的

3.《大陆》的续作《六枚金币》其实比前作还要更牛上十倍，有鬼关，有巨大的马里奥身体构成的关卡。但我还是比较喜欢初代，这不是理性能够说清楚的问题。很多时候怀旧的感情就是这样

4.如果没有这款《雷达》的滞销，或许也就不会有大金刚，也不会有宫本茂这位天才的崛起。当然，这只是或许

5.《大金刚》没有卷轴，但却有对卷轴动作游戏来说最重要的跳跃，同时它也让马里奥第一次登上历史舞台，这时他的名字还叫Jumpman











6.《超级马里奥大陆》，我第一次玩游戏就献给了它。这是一个超级牛叉的游戏，绝对的，还有载具战，没有更时髦了
7.财宝，十几年前我很喜欢它。现在他们缺少了那时的灵气。但在我的记忆里他们依然是16位机时代的No.1
8-9.《火枪英雄》无时无刻不在挑战你对动作游戏认识的极限。当然，它的人物也很有个性，每个Boss还会有演出。我最喜欢那个可以七段变形的Seven Force，它也被认为是游戏史上最佳的Boss设计之一
10.《月下夜想曲》是很多玩家心目中的完美回忆。它融合了《超级银河战士》的系统与《恶魔城》的文化。如今看来，它多少有些过誉之嫌，或许这也是时代造就的

但他却更乐于提及他的处女秀。《大金刚》便是一款典型的平台跳跃游戏，甚至最初马里奥也被称为Jumpman，而不是今后那个如雷贯耳的名字，从这一点你也能发现宫本茂对《大金刚》的诉求，这种诉求深远地影响了之后几乎所有的横版动作游戏。这款游戏，甚至引发了数起诉讼案件，反证其成功的同时，也渐渐将宫本茂推向了时代的巅峰。

有了卷轴，又有了跳跃，正如起司配土豆，产生了化学反应。横版游戏的时代被正式打开，诞生出的经典之作如浩宇中的繁星。即使让一位玩龄超过20的老骨灰来列举出100款游戏，依然很快就会发现第101款。我最早接触的游戏是横井军平设计的《超级马里奥大陆》，在GameBoy平台上。那是我4岁时的事情，那台GameBoy就像饭盒一样大，而且套装里还送了可拆卸的放大镜与灯。相比起宫本茂的疯狂和有着独特逻辑的《超级马里奥兄弟》，《大陆》显然从现实中取材更多，游戏中马里奥周游世界，时而在埃及的金字塔里跟狮身人面像大战，时而又神游到了复活节岛，猛踩那些苦逼脸的石像。不过最让我苦恼的是中国的关卡，那些跳脚的僵尸简直就像蟑螂一样，被踩扁后又会马上复活，而且那些竹签机关也会随时要了你的命。还有两关是在水下和空中，马里奥会开着载具，于是整个游戏就成了一款射击游戏。我知道它比起之后的续作《六枚金币》可能不值一提，但我特别喜欢它的不同于其它马里奥游戏的地方。尤其是打通关后，马里奥邀请碧奇坐上他的飞机，然后飞往一片星空，Staff开始滚动，一直给我特别美好的感觉。那时的游戏很少会穿插剧情，某些时候结局就是我们了解故事的唯一途径。相对于一些仅显示“Congratulations”（这个单词还会被经常拼错）的结尾，有个美好结局的游戏更让人有动力反复打穿，即便结局只是相爱的人走到一起，或坏蛋走向毁灭，或者两者兼有，玩家也非常想看到这个Good End。

到了MD时代，可玩的横版游戏变得更多更丰富起来。而日后知名的“动作游戏作坊”——财宝（Treasure）也从半路杀出，一度代表着动作游戏的最高水准。只要对其底细稍作了解，便能知道他们的来头正是缔造“老八强”的KONAMI！这些人以匠人自居，又桀骜不驯，正如那些隐姓埋名的大师一般，对游戏有着自己的坚持。那时年幼的我自然不懂这些，只知出现财宝的Logo便是游戏的品质保障。除去在中国最火爆的《魔强统一战》，我最爱的财宝游戏无疑是《火枪英雄》。对这款“魂斗罗”类型的游戏，任何MD玩家都可以谈上一整夜。而对当时的我来说，最直观的感受就是，它太完美了。一款好游戏再经得起推敲，面对每个人的口味和需求不同，对游戏总是有或多或少的遗憾，但《火枪英雄》却不是这样，它没有遗憾。如果你想要多样的武器，它提供了超过10种的选择，并且还加入了组合的元素；你想要火爆的战斗，每分每秒都涌现出大量的敌人让你一头扎进去闹腾；如果你觉得有些厌倦射击，它还提供了格斗的玩法。如果你要很多凶残的Boss，那恭喜你来对了地方，Boss战多到打得人手软，其中有个Boss还会疯狂的七段变形！我只能这样形容它，就是完美——因为它每个部分，都超出了我们对横版动作游戏的要求。

正所谓天下没有不散的筵席，仿佛一夜之间，3D游戏闯入了这个单纯的世界，永恒地打破了人们对于游戏的古老印象，大量粗制滥造的动作游戏曾令人怅然若失，那些以平台著称的横版游戏也被淹没在时代的洪流之中。在任天堂都无心顾及横版游戏的当时，PS上难得有一款《克罗诺亚》被奉为神作，而《洛克人X》虽品质一般也被频频提及，至于《月下夜想曲》则更是同时代玩家的共同回忆。在3D业已不再是一种新鲜技术而成为工业标准后，渴望优秀横版游戏的玩家依然不在少数，然而软件商却一直找不到一个合理的途径来销售新的横版游戏，即便是有着漂亮3D图像的横版游戏。

这样的僵局直至微软的Xbox LIVE Arcade系统横空出世，发行商随意决定游戏价格的局面被打破。被零售业缠足已久的横版游戏解决了最大的难题，以普通游戏的四分之一乃至八分之一的价格通过网络途径销售。同时独立游戏圈一夜做大，游戏开发工具的成熟让个人能够仅凭兴趣来制作自

己想要的游戏。而规模较小的横版游戏既无技术上的难度，又容易体现设计风格，同时也为童年时的许多遗憾起到一个圆梦的作用，成为许多开发者选择类型时的不二之选。横版动作游戏在经过十年的沉寂后，迎来了久违的第二春。

Retro：永远流行的单词

当微软刚刚公布XBLA（XBOX LIVE Arcade）的具体信息时，它被认为是一个专售休闲游戏的平台，供像Reflexive（发行过Wik和Ricochet等众多益智游戏）这样的公司在家用机领域大展拳脚。不过，既然它的名字里有Arcade的字样，也就不难理解，为何平台初期，经典街机的重贩占了极大的比重。在网络直销还未盛行之前，日本厂商就曾为这些过了赏味期限的游戏烦恼不已，于是各种“打包”游戏盛行，有KONAMI推出的“80年代街机合集”，也有SEGA通过小幅度重制廉价发售的“2500”系列，然而这种打包模式让玩家缺少了挑选的权利，往往为了一款游戏，必须买下有十几款游戏的合集，显得十分不合理，在销售上也不见起色，而XBLA每款游戏400日元的定价，无疑更适应于玩家的需求。无独有偶，老派劲旅任天堂也在Wii上首辟Virtual Console版块（模拟家用机），明码标价贩卖模拟器游戏。老游戏市场在一夜之间揭竿而起，为各大老牌厂商又添一座后花园，也满足了广大玩家的怀旧欲。两边都开心。

老游戏再版的巨大销量刺激让发行商再一次嗅到了商机。一款20年前的游戏尚能卖出数十万份，虽然价格低廉，但剔除了零售商的渠道，几乎都是真金白银。若能在经典规则的基础上，丰富玩法，改进图像，包装成新作，岂不更妙？于是Retro游戏应运而生，Retro即复古风之意，为让已经封尘许久的品牌再度发挥余热，而其中最受人关照的便是横版动作游戏。一向擅长反复翻炒的任天堂或许是其中较早伺机而动的，2004年的DS发布会上，他们宣布已消失8年之久的横版马里奥游戏将重出江湖，获得了台下近乎疯狂的掌声。它击中了所有70后与80后玩家的软肋，利用童年的回忆与恰到好处的新元素，系列斩下近5000万份的战果，为任天堂缔造的商业神话又添新的一笔。

“新马”毕竟还是利用传统卡带的销售形式，不免沾了任天堂零售渠道方便的光。在网络直销领域，亦不乏成功例子。如GRIN工作室出道时期致力于PC版《幽灵行动——尖峰战士》的开发，其FPS版的《尖峰战士》虽谈不上很差，但与Xbox 360上的TPS版《尖峰战士》相比，显然又是一出“既生瑜何生亮”的悲剧了。反倒是为CAPCOM代工的《生化尖兵——重装上阵》名利双收，为这个深陷僵局的工作室注入了一丝希望。《生化尖兵》本是FC传奇平台游戏，日版名为《希魔复活》，承接纵版射击名作《战场之狼》，主角为酷似威斯克又像施瓦辛格的超级乔。原版的最大特色就是取消了跳跃键，超级乔必须通过抓勾在平台间移动。这一设定令《希魔复活》的高手与菜鸟差别十分明显，因为它的魅力不仅在于通关，更重要的是你必须漂亮地完成它。高手可以整个关卡不落地在空中飘飘荡荡，而菜鸟则畏畏缩缩裹足不前。虽然没有任何实际的回报，但无数玩家为了在朋友面前炫一把勾技依然埋头苦练。它也是我所接触到的最早的“表演型”游戏，华丽程度比起多年后的《鬼泣》有过之而无不及。无怪乎这款在日本反响平淡的游戏一经杀











11.XBOX LIVE Arcade足以在游戏史上留名，它可以说是在家用机领域最早成功的数字化发行平台

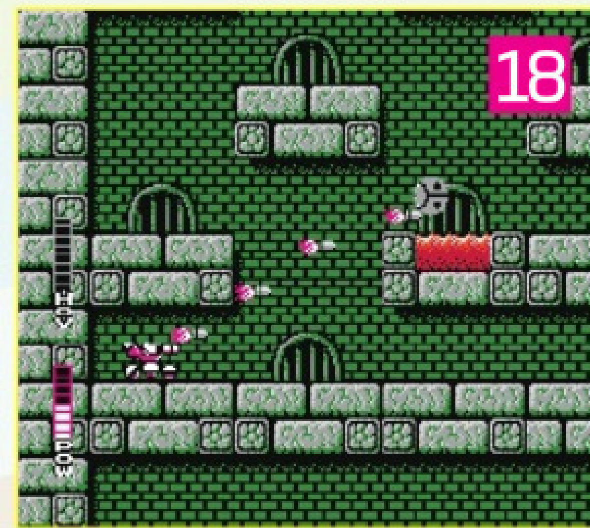
12.最早的XBLA游戏就是这种由PC上的小型游戏公司移植而来的益智游戏，真是廉价感十足……

13. Wii Shop也是一大老游戏贩卖的平台，它通过Virtue Console板块进行归类，十分有条有理

14.GRIN最初做的就是《尖峰战士》的PC版，与家用版比起来，PC版显然活在巨大的阴影之下

15.《新超级马里奥兄弟》是一款偷袭老玩家心中最脆弱部分的用心险恶之作，虽然关卡素质平平，却缔造了2000万销售成绩的神话









16.《希魔复活》原版对很多人来说是种如初恋般的全新体验，用抓勾来飘荡的感觉让人欲罢不能
17.《黑暗虚空——零》是个很老派又有些现代感的复古之作。规模不大，约一个下午就能通关，尽管很便宜，但还是让人觉得有些不值。《黑暗虚空》正篇则是个手感很糟，让人昏昏欲睡的游戏，它居然比为了宣传而制作的《零》人气还要低迷！
18.我小时候一度认为没有比《超惑星战记》更酷的游戏了，现在我还有点那么觉得。有探索，有激烈的战斗，纵横两种游戏模式，庞大的关卡，除了玩时需要自备地图，没有其它缺点了
18.以往厂商要重新发行老游戏，除了重制，就只能打包销售。KONAMI的这款街机合集可说是此中翘楚
20.《洛克人9》很好地告诉了我们，一款有爱的游戏该怎么做
21.《山克》是一款让人嗤之以鼻的游戏，这家工作室用了两款《山克》换来了一个真理，那就是他们应该停止做这些破烂

到美国，便雄居Nintendo Power杂志评选的最佳FC游戏第17名。且说这GRIN对现代战争不太在行，不过搞些架空二战的复古小情调却有一手，经他们着手重制的《重装上阵》以原汁原味为诉求，优化了抓勾的手感，并加入了双打、挑战模式及新Boss等无伤大雅的新元素，再度令人投身于毁灭Master-D的征程。

诚然，《重装上阵》品质可圈可点，但若你认为GRIN对制作“希魔复活”系列游戏已驾轻就熟，那就大错特错了。在重制一款经典游戏时，他们的思路还算清楚。一旦要求他们制作新作时，问题开始暴露。谁能够允许一款《希魔复活》游戏的主角能够跳跃？时隔不久的《重装上阵2》道出了一个真理——玩家只关心还原的部分是否跟当年的感觉一样，至于有些什么新元素，充其量只是蛋糕上的巧克力牌子。如果你妄图将新元素作为游戏的主要卖点，那它只能从可有可无降格成破坏整体的“私货”而已。

也有些Retro游戏不屑于借助经典游戏之威。《黑暗虚空——零》就是这样的例子。它的图像与上世纪80年代的FC同类游戏十分相似，这并不稀奇，8-Bit风本就是如今炙手可热的题材。但《黑暗虚空——零》做到了难得的一点，那就是看起来像，玩起来也像。几乎所有游戏元素都依托于FC的硬件限制，例如因为FC的机能所限，没有大量的敌人可供屠杀，却有精巧的地形构架。游戏类似《超惑星战记》，主角在一个相对广阔但规模不大的地图里探索，行动依赖于一个火箭喷射装置，手感近似《机械战警3》里墨菲的飞行组件，飞升具有加速度，令游戏在粗糙之余又有种深邃的细腻。

《黑暗虚空——零》并非完美，它的规模比起《超惑星战记》这些真正的80年代大作，显得规模有点小气，仅仅3关的流程也不够老玩家塞牙缝。但其本身便是一种对80年代最深处记忆的礼赞。它的诞生源自于零售版《黑暗虚空》的一则玩笑，但最终却比零售版的人气更为火暴。CAPCOM在本世代似乎总是背负着这样的命运，从《生化尖兵》零售版到《黑暗虚空》零售版，都被一款用来炒热气氛的横版复古游戏所击败，不知是该哭还是笑。

如今独立游戏圈也猛打感情牌。前有《VVVVVV》使用雅达利2600游戏的图像风格，满屏的大色块小人，在重力控制上大做文章。后有《超级食肉男孩》演出一场重口味的平台跳跃大片，其间时不时对任天堂表露出些许敬意。当然亦不乏《机器人暴动》之类有名无实，拿拙劣的关卡设计唬人的作品。有些话在此不吐不快，复古游戏近期确有泛滥之势。很多开发者言必将8-Bit、Old School等单词挂在嘴边，然而Retro却并非如此肤浅的概念，并不是你用几幅像素画面，Cos些老游戏就能冒充伪装的。在表面之下的功夫——那些关卡设计，美学元素，才是能打动人心的东西，这不是一朝一夕就能磨炼出的技艺。若将如今的游戏比作现代艺术，需要的是无惧的冲劲，那么Retro游戏无疑是古典戏剧，追求的是对过去的模仿，进而超越。这需要对待传统的赤子之心，追根溯源，不光了解到主角需要能够跳，更要知道他为何要跳；不光知道玩家喜欢射大量的敌人，更要明白他们为何喜欢，而不是做了一个空架子，再用现今游戏的概念去生搬硬套，自以为是。制作Retro游戏并不是一件简单的事，甚至连任天堂也难以破解自己往日的工艺。《新超级马里奥兄弟》看似精巧，实则挑战感严重缺失，常令人为之扼腕。

好的例子如CAPCOM的两作《洛克人9》和《洛克人10》，均以最标准的FC规格制作，甚至相传其导出的Rom文件可以用FC模拟器运行。在如今的条件下，强迫自己在FC的硬件环境下制作游戏，几乎可以说是作茧自缚。然而事实证明，正是有了这样的坚持与对8-Bit殷诚的态度，才能制作出如此精彩，甚至超过FC任何一作“洛克人”的节目。版面里各种快速升降平台、可以“运送”玩家的机器人、会被打散的眼球，甚至可以自建平台的武器等设计，不仅令人拍案叫绝，其挑战密集程度依然令动作老手也不免苦战三日。

总而言之，一切离不开一个“诚”字。要想显示自己有多有爱，多骨灰，并不是拘泥在口头或是几张截图的形式里的。能让老玩家会心一笑，有那么一瞬间梦回童年，不管是不是8-Bit，也不论是否看起来像某个游戏，才是真正的好Retro游戏。

新派横版游戏的魅力

一直沉浸于过往中自是一种浪漫，然而横版动作游戏是否真的无法发展？也不见得。横版游戏在最近的5年内再度复活，且又有了长足的发展，证明了类型本身只是一个载体，它可以不附加什么“怀旧”“复古”的属性。比如《多重阴影》，这款游戏可不是Epic单纯用来展示“虚幻3”实力的，它在XBLA上斩获了60万销量。Epic创始人Cliff B是一个疯狂的日式游戏迷，他擅长将日本游戏的那些固化的攻略方式融入到美式游戏中。《战争机器》之后的《多重阴影》充满了对日式游戏设计的敬意，同时又不失现代游戏风味。

《多重阴影》一眼望去就像是一款UE3引擎打造的射击游戏，只是视角是侧视的。但玩了一会儿之后，又感觉它有点像《银河战士》，因为它继承了《银河战士》的探索式流程，通过取得新能力来到达新的地方。当你拿到游戏里的第一把枪，与敌人开战时，又感觉这游戏有点像战争机器，主角可以躲在掩体后探头射击。瞄准用的是右摇杆，还会有爆头和攻击其他部位的区别，打起来更像一款现代枪战游戏。游戏的大部分场景都设置了一些机关密道，如果玩家发现它们，可以绕到敌人的背后去暗杀，又让这个游戏增添了潜入要素。你很难将《多重暗影》定义为某种类型的游戏，有些人认为它最终还是像《银河战士》多一些。但巨量的调味料让你在大部分流程的时候都感觉不到自己在玩一款类《银河战士》的游戏，甚至《恶魔城——月下夜想曲》都比它更接近。这是一款完全符合现代游戏制作理念的作品，游戏的节奏快得异乎寻常。但同时《多重暗影》也失去了格调，比起《超级银河战士》，它看似地图是连在一起，具有一定的探索感，但实际上你要去的地方都被画好了路线，而且一般也不会重复。可以这么来形容它，就好像本来是直线的路程，被制作者硬是拧成了一个麻花，你在地图里绕来绕去但并不会走回头路。没有多少附加的内容供你去探索，所有的地点均与主线流程相关。你的新能力几乎只会在拿到之后用一次，然后就几乎用不着了，至少不会在探索部分用到它。取得所有能力之后，游戏很快进入了尾声，再没有流程让这些庞杂的能力发挥。它是典型地受到《现代战争》思路摧残的现代产物，流程很痛快，但如走马观花，走完笔直的路程后，你就再也不用玩它了。即便如此，《多重暗影》还是一个不错的游戏，它企图建立起经典游戏与现代游戏之间的纽带，并且做得很出色。当然，如果它的流程像《超级银河战士》那样，就能更出色。

独立不妥协！

尽管横版游戏在过往的游戏类型中占据了相当大的比重，但有多少人想过解谜元素能与动作游戏相结合？似乎只有任天堂的某些游戏里会沾上一些边。但2008年那部《时空幻境》却为横版动作解谜打开了新局面。在这款美术混乱、背景不断滚动播放着凯尔特音乐的游戏里，玩家除了跳跃之外的能力，便是控制时间，玩家可以将时间进行倒带处理，并从中发现通过平台的突破口。《时空幻境》的流程惊人地短，但它却提供了不间隙的密集智力考验。每一关主角蒂姆都会遇到新机关或拥有新能力，有一种疯狂的能力可以录下自己的行为，并播放出来与本体一起行动，而有一种则能够创造出一种减速力场，令通过的事物停滞下来。而最后一关则整个都是在倒流的，当你通过正反播放去观察《时空幻境》的世界，其中的故事都会有所不同。《时空幻境》造成的影响力无法估计，它不仅提供了一个非凡的玩法，而且更创造了一种游戏的叙事风格。这些设计被大量游戏如《瑞奇与叮当——时空裂缝》和《温斯先生》等所复制，时间控制一时几乎成了与潜入元素相齐名的俗套创意。

在独立游戏界里，你能拿出的最佳作品应该永远是其他人没见过的。主流游戏追求大众的消费欲望，提供人人都能接受的刺激，杀人、爆炸，然后还是杀人。但是独立游戏却不拘泥于这些，它们提供的永远是针对个人的私语，这也就是为什么几乎所有的横版动作解谜全都集中在独立游戏领域。如果《Limbo》是一款商业游戏，或许它会被中途腰



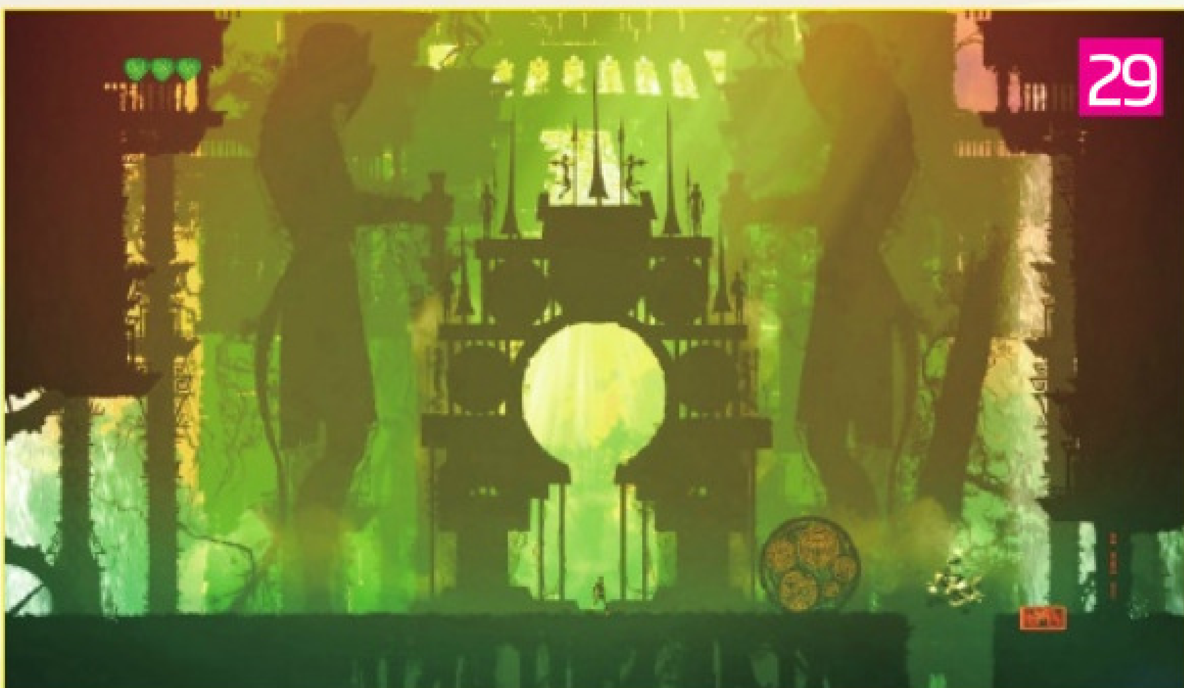




22.《忍者印记》摇身一变成为了一款扎实的潜入暗杀游戏，它有效地利用了光照的来设计关卡
23.Cliff B是一个才华横溢的设计师，他热爱自己打造的《战争机器》，这款游戏的灵感来自于他最喜欢的日本游戏
24.《时空幻境》汲取了《波斯王子——时之沙》的创意，但将其无限延伸，并且在叙事上找到了突破口







25.《多重暗影》是个什么样的游戏？你很难去定义它，但是毫无疑问，它最像《超级银河战士》
26.一些潜入和肉搏成分让这个游戏变成了一个古代现代各种元素的巨大杂烩饭
27.《瑞奇与叮当》厚着脸皮抄了《时空幻境》，独立游戏制作人的地位因这款游戏而得到大大改善
28.《FEZ》有点像从《纸片马里奥》那里得到的灵感，这款游戏可以通过2D和3D的转换来解谜，但《FEZ》的方式却更巧妙
29.《外域》又是一个非常非常漂亮的游戏，它的系统与射击名作《斑鸠》很相似。通过属性的转换来躲避子弹

斩，或许开卖后一文不名。但《Limbo》以独立游戏的身份宣传，获得了空前巨大的支持。它讲述了一个故事，但没有文字。玩家在开始后不久会发现他们操纵的那个小男孩在一个残酷而冰冷的环境里，他的姐姐死了，于是他来到地狱的边境追寻她。《Limbo》的所有操作都包含在两个键里，一个负责跳跃、一个负责与环境互动，男孩没有任何能力。这也就意味着他必须从环境里找出一些蛛丝马迹，而这个过程往往伴随着无数次死亡。它脱胎于“变态马里奥”等整人改版游戏，但用许多漂亮的脚本将其包装成了一出哥特大片，玩家每时每刻都在承受着突如其来的死亡，大多数是很难预防的。这样的做法反而加深了他们对地狱的冷酷与恐怖的印象。它并不是传统意义上对地狱的那种恐惧，而是对其了无生机的气氛的恐惧，同时，大量的脚本在无声之中，传递了剧情的转折与变化。也可视作情感交互的最佳案例。

独立游戏如今已十分商业化，每一位独立制作人的最终目标都是被大公司相中，并发行在商业平台。但他们赖以生存的根基依然是做一款属于自己的游戏，失去了这样的坚持，则独立游戏充其量也不过是规模更小的商业游戏。Phil Fish最近迎来了他人生中比较光彩的一段时间，因为制作了几年的《FEZ》最终被摆到了XBLA的虚拟货架上，很长一段时间人们都会谈论它。《FEZ》最初凭借精彩的图像效果获得殊荣，看起来有点像8-Bit风格，色块很明显但是却让人心旷神怡。它讲述了一个白色的小家伙，活在2D的世界里，但有一天它发现了世界是3D构成的，所以他去探寻这个世界。《FEZ》中玩家可以旋转它所在的平面，也就意味着它可以从4个角度去观察这个世界，而无论哪一个角度，都只是一个平面。

这款游戏有点像埃舍尔那些带有魔力的画作，利用空间错觉来制造游戏的乐趣。两个平台在3D的空间里并不相连，但是在《FEZ》的2D世界里，它们可以通过旋转到正确的角度来相连，我们可以从《无限回廊》或《超级纸片马里奥》里看到类似的创意，但从没有一个像《FEZ》那样彻底。《FEZ》就像是一个无畏的英雄，它想要触及到3D世界的边际。我喜欢它，我玩游戏时就好像我在与同样玩游戏长大的朋友在一起。你能感到这些无比棒的独立游戏是由一群喜欢游戏、玩着任天堂的游戏长大的人来制作的。他们懂什么好玩、什么是真的打动人的。那不是对过去的简单复制，而是在过去的基础上做出新的游戏，这才是最酷的。

如今的横版游戏离回归主流游戏业还十分遥远，但它们的丰富性与优雅的特质却未有一丝改变。我们的选择甚至比20年前更多了，我们不仅有新版的《魂斗罗》可以玩，同时也能够玩到像《外域》这样漂亮又扎实的原创作品。有些游戏还加入了联网的功能，让我们玩得更爽快。同时，也不能忽视手机平台日益增大的地盘，在上面诞生了许多有创意的游戏，比如《屋顶狂奔》，因为它开创了“跑酷”类游戏。还有诡异的《超级蠕虫》，扮演一只怪兽到处破坏村庄。《节奏神偷》也不错，将音乐、解谜、动作交融在了一起。我常常听到有人在念叨“现在的游戏没有以前好玩了”“现在的游戏只会把画面做得很逼真”之类的鬼话，我希望他们能够玩一玩上面这些横版游戏，谈谈自己的感受。游戏业的成熟不仅在于最尖端的技术如何发展，更在于类型的包容并济，百花齐放。横版游戏早已不再是人们想像中的那个模样了，如今它是一个十分洒脱的类型，无拘无束，玩家可以不去躲什么东西，也可以不去射爆什么，或者去扁谁。一百个人里，它会呈现出一百种不同的姿态，并且每种都很美。这才是游戏业成熟的标志，每个人能够得到他想要的游戏。

DUNGEONS & DRAGONS

大宇宙的D20

“龙与地下城”规则、历史与变迁



■策划 本刊编辑部 ■执笔 喵里姆、xiezhenggang、有血-shyso

在专题的开头，我们介绍一下“龙与地下城”（Dungeons & Dragons，简称DnD）这个桌游系列。它如何诞生的，又是如何发展的，它那繁复的规则以及丰富多彩的世界观、表现力与自由度又是怎样在这近40年间横扫全球，它最终又是怎样演变成了一系列世界级经典的电子游戏并影响了其它众多奇幻类RPG的。

什么是DnD？

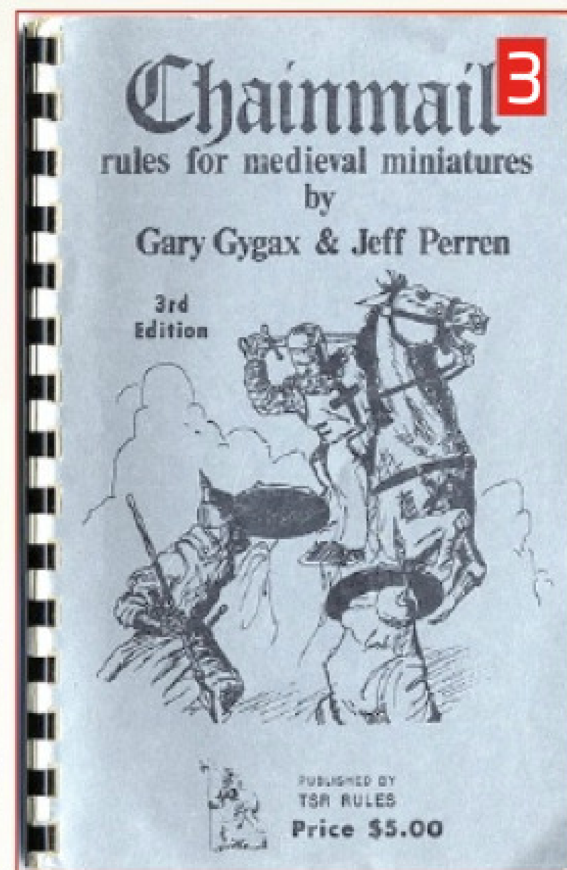
要说“龙与地下城”，我们先得从奇幻鼻祖《魔戒》说起。1937年英国作家约翰·罗纳德·瑞尔·托尔金写下了童话小说《霍比特人历险记》，获得了不错的评价；之后在20世纪50年代，他根据《霍比特人历险记》中的设定创造出了中土世界，书中第一次出现了精灵、矮人、半兽人等全新的幻想种族和庞大的邪恶力量，和战斗的各种族联盟、神秘的魔法等常规RPG式的情节，这些正是日后奇幻类小说、游戏的基本。每一个奇幻类小说、游戏几乎都会有精灵有矮人（或者类精灵、类矮人），会有魔法和不为人知的邪恶力量，正是《魔戒》将这原本不存在的幻想带到了这个世界，让它们拥有了生命，活跃于书本和游戏之中。我们甚至可以由此断言，几乎每一个DnD游戏玩家，都是一个奇幻爱好者，而作为一个奇幻爱好者，你是不可能忽略《魔戒》的影响力的。

让时间再往后推10年。20世纪60年代的美国，一个名叫厄内斯特·加里·盖加克斯（Ernest Gary Gygax）的默默无闻的保险推销员放弃了自己原有的工作，投入到了桌面奇幻游戏的大业中去。从少年时代起就是奇幻类作品和桌面游戏的狂热爱好者的盖加克斯，一直就有一个梦想，那就是把桌面游戏和奇幻故事结合起来，在桌面的狭小空间中，创造出一个充满浪漫幻想和史诗冒险的国度。作为尝试，他以假想的中世纪游戏为背景的桌游“Chainmail”于60年代末期诞生，但这个拥有DnD雏形的桌面游戏，并不被广大出版商看好，理由是：太烦太难了，玩家玩起来没有爽快感。屡战屡败的盖加克斯并没有放弃，而他的这份努力换来了一个好帮手——DnD的另一个创始人戴夫·阿内森（Dave Arneson）。这位精于游戏设计的青年，改良了Chainmail里的一些数据算法，比如他第一次明确提出了HP（Hit Point）的概念，改变了Chainmail系统中战斗一击即倒的设定；他还引入了AC（Armor Class，护甲等级）的概念，在DnD第三版之前，AC都是遵循他最初的设定（还记得《博德之门》里的THAC0吗）。除此之外，他还引入了玩家等级、经验值、地城的早期概念，并加入了随机事件和非战斗目标，鼓励玩家用战斗以外的手段进行交流，这也确定了DnD角色扮演的精髓。这些改动与盖加克斯的设定结合在一起，创造出了一个名为“黑色荒野”（Blackmoor）的战役，也就在这个战役诞生的那一天，一个即将流芳百世的游戏被书写进了历史的长卷之中。

为了出版自己设计的奇幻桌游，盖加克斯和阿内森创立了自己的公司TSR（Tactics Studies Rules，策略研究规则公司），后来基于这个规则的系列游戏改名为“龙与地下城”。至此，DnD成为首款商业化的RPG桌游，并将TRPG（Table Role Playing Game）这一奇特的桌游形式传播了开来。在短时间内，这个复杂有趣的桌面游戏立刻引起了许多玩习惯了普通桌游的玩家们的兴趣。在70年代，DnD桌游异常兴旺，渐渐发展成了一个拥有种类繁多





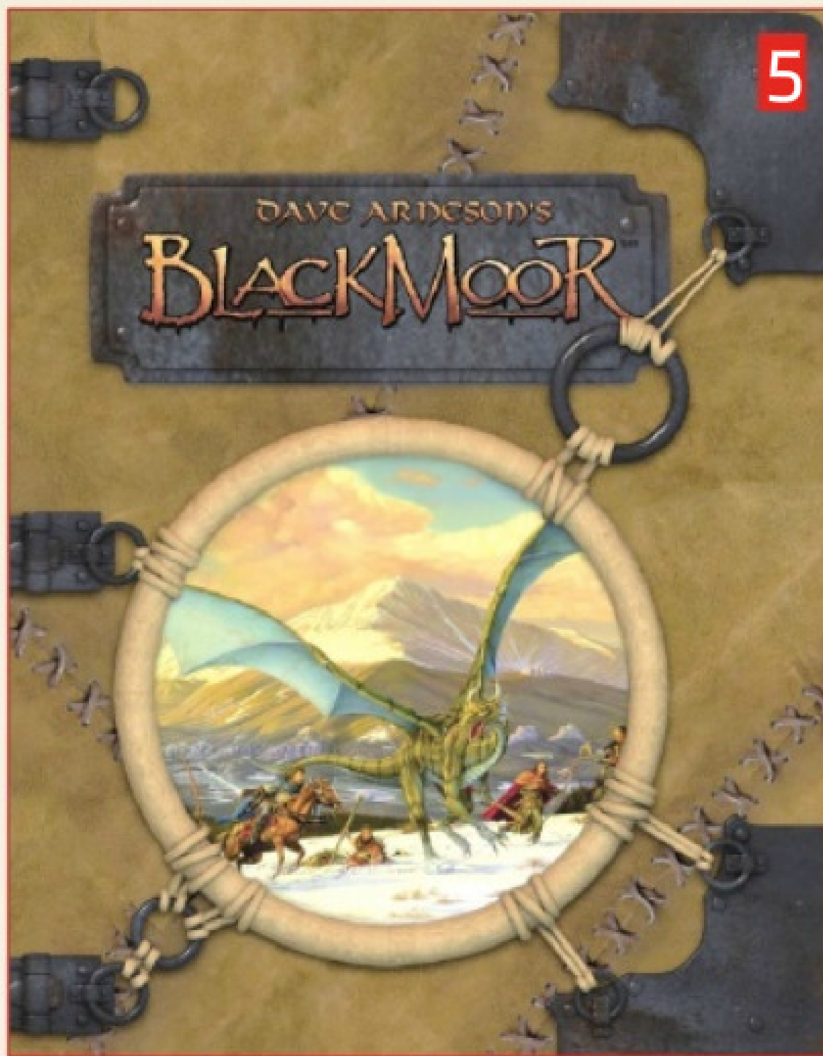


1.《魔戒》半百年来出版书籍无数，游戏若干，但最受欢迎的莫过于完美地体现出奇幻世界的电影《魔戒》三部曲

2. Gary Gygax在2007年Gen Gon游戏展上的照片，当时已经年近70岁的盖爷仍旧对RPG游戏充满了热情

3.这是TSR发行的DnD雏形游戏规则书《Chainmail》，40年前谁会想到，这简单的黑白小册子奠定了一代游戏传奇的根基







4.这是今年译林出版社重新出版的朱学恒翻译的《魔戒》珍藏版，销售火爆，几近脱销。这么多年过去了，《魔戒》仍然魅力不减，可见其强大的影响力
5.《黑色荒野》战役是Dave Aneson的心血之作，在他和Gygax分道扬镳后依旧受到了许多骨灰级玩家的喜欢。这本战役现在还有4E的版本
6.骑士和龙，永恒的主题

的怪物、细致到极点的规则，五花八门的咒语书和道具，足够多的玩家互动的宏大游戏。成千上万的玩家深深着迷于这种大型桌面RPG的魅力，这一新兴游戏用力吸取着玩家的互动、想像、热情与讲故事的热爱，最终成长为了欧美系RPG的根基。

尽管盖加克斯一直在否认《魔戒》对于DnD的影响，但事实上却是，最早的“龙与地下城”将《魔戒》中的炎魔、树人和霍比特直接放到游戏之中，后来因为侵犯了《魔戒》的冠名权而被改名为巴洛魔、树妖和半身人。由此可见，虽然盖加克斯本人并不承认，但无疑作为一个奇幻小说读者，他仍旧将《魔戒》隐隐之中作为了设定的参照，到现在的“龙与地下城”中，仍旧采用精灵擅弓与魔法，矮人擅战与铸造，人类更适合成为骑士，半身人灵巧而又热爱冒险，兽人永远是最普遍的敌人等具有《魔戒》影子的设定。不过随着时间的推移，对于许多玩家来说，DnD和《魔戒》是平齐的甚至超越了《魔戒》，因为DnD也给出了许多创新设定，而其追求完善世界、表达玩家意愿的开创性更是前所未有。

2008年3月4日，“龙与地下城”之父加里·盖加克斯于自己家中去世；一年后，戴夫·阿内森也去世了。这两位游戏创始人的相继离去，让业界与玩家感到哀伤不已，称这是RPG之痛。当年若不是身为平凡保险推销员的加里·盖加克斯那向往奇幻世界的灵光一闪，让他义无反顾地投身于开创这片曾未有人开垦过的土地，并遇到了志同道合的戴夫·阿内森一起创立了TSR，也就没有了后来的“龙与地下城”，更没有了之后的“博德之门”“无冬之夜”等一系列游戏。

什么才是伟大？创造出了一个本不存在的美好事物，并把它所产生的快乐、成就与感动带给其他人，这就是伟大。所以在今天，我们可以很负责任地说，加里·盖加克斯和戴夫·阿内森以及他们所创造出的DnD是伟大的。它的伟大不仅影响了这40年间的奇幻王国，如皇冠上的明珠一般照耀着这片充满幻想与神奇的土地，更是影响了近十几年来欧美系RPG的走向。

DnD的精华：规则与扮演

DnD系列之所以拥有极致的开创性、完整性和自由性，个人认为和其完美而平衡的规则设定以及强调玩家的扮演成分是分不开的。如果将“龙与地下城”比做一个人，那么规则就是这个人的血肉，而玩家的扮演则是这个人的灵魂，缺一不可，相辅相成。规则是硬件，扮演是软件；规则代表着秩序、法则等一切不变的标准，扮演则代表着一切灵活可动、不可预知的部分。经规则与扮演的有序融合，整个DnD呈现出刚与柔、静与动、平衡度与自由度的完美结合，这也是为什么基于DnD的游戏会有着长久不衰的生命力。由其高平衡度与自由度所带来的多样性，是其它类型的RPG，尤其是日系RPG所不具备的。

扮演是没有办法教的，只有靠你自己切身的体验才行，但规则却是必须要学习遵守的。下面我们就对初次接触到DnD的读者们做一个最基本的规则介绍。

说到DnD的规则，笔者相信其复杂程度是现有的任何一款完备的RPG无法与之相比的（是的，哪怕取材自DnD的电子游戏也并没有将所有的规则一并纳入）；但从另一方面来说，DnD的规则核心倒也十分简单，简单到用3个字母就能概括，那便是“D20”规则。所谓的D20，就是由一枚20面骰投出1～20的随机数，将这个数值经过一系列数值加成得到的结果来判定一个行为成功与否。我们以常用的3版规则来举例，比如玩家进行一次攻击，对方的护甲等级是18，你当时的攻击加值（包括武器、相关属性、技能、法术等）是+8，当你进行攻击判定时，投一面D20骰子，若投出结果大于等于10，+8后大于等于18，则判定命中，若小于10，则判定失手。一般情况下，若投出1则视为必定失败（无论加值多高），投出20则必定成功（无论有无加值，加值是否过低）。DnD所用到的一套标准骰子一共有7枚，分

别有一枚D4、一枚D6、一枚D8、两枚D10、一枚D12以及一枚D20，除了D20是用来判定成功外，其它骰子用来决定其它事项的数值，比如攻击伤害、时间长短等作用结果上，例如一把双手剑的伤害是1D12，又比如火球术的伤害6D6（扔6次D6骰子），一个法术的作用时间是1D4轮等等。由骰子所决定的结果，是完全公平公正的，它呈现出的线性概率的美感，用玩家们的话来说，就是“上帝之手”。冥冥之中游戏的结果，既可能是你的选择，也可能是上帝扔出的骰子。想像一下，在剧情中你选择和一个强大到你不可能战胜的敌意NPC进行交涉而非逃跑，交涉时根据队伍中交涉技能最高的玩家和投骰结果你会得到完全不同的结局。如果你投出了20，恭喜你，对方被你巧舌如簧的说服力和个人魅力所折服，不仅没有攻击你，还送了你一件宝物作为奖励；如果你投出了10以上，那么对方并不会和你动手，而是双方交换了情报，如果你不幸投出了10以下甚至1……哦不，你的表现太糟糕了，对方二话不说操起刀将你们团灭了，读档重来吧。

在了解了规则以后，我们来介绍一下其它DnD最基本的东西。几代DnD规则不变的是关于属性的设定。这关键的6个属性决定了你应该选择什么种族与职业，应该怎样配点才能达到满意的效果。这6个属性分别是力量、敏捷、体质、智力、智慧（Wisdom，也有译为感知）和魅力，无论是以3版规则为标准的《无冬之夜》还是以2版专家级DnD规则为标准的《博德之门》，你始终要与这6个属性打交道，只是不同版本起始属性分配的方式不同。

力量，很好理解，决定了你的负重、物理伤害和命中，以及力量系技能，比如攀爬、游泳等等（游戏里没有力量系相关技能），对重战士系很重要；体质和你的HP、强韧豁免、体质系技能（施法专注）有关，考虑到HP，体质最好不要太低；敏捷，个人认为是一个相对比较重要的属性，它与你的护甲等级、轻武器攻击加值、反射豁免以及一些敏捷技能——通常都是翻滚、格挡等比较重要的战斗技能——和开锁、偷窃、解除陷阱等冒险技能加成有关，建议所有职业都不要太低，轻战士或者盗贼往高了加；智力是法师的重要属性，关乎法师记法术的数量，还有某些法术威力以及智力相关技能比如制作物品等等，对盗贼也比较重要，因为盗贼拥有较多的智力技能；感知，也就是智慧，决定了牧师、德鲁伊、圣武士、游侠的法术多少和威力，对武僧来说也相当重要，并提供意志豁免以及侦查、医疗等技能的加值；最后一个，魅力（顺便一说这里的魅力和容貌没有关系，是气场、说服力、领导力的表现，兽人也可以魅力超高的），这个属性听起来没什么，但其实非常重要，它不仅仅是游戏过程中最有用的交涉类技能的主要影响属性，还影响了术士、吟游诗人职业的法术多少、吟游诗人的吟唱效果，以及圣武士、牧师的超度不死生物效果和许多进阶职业的加成（比如暗黑卫士魅力加值可全部拿来加在全豁免上，比如圣武士的绝技破邪斩的攻击加值）。

以上说了那么多，这个不能太低那个不需要太高，那么什么属性才算高呢？这里我们就要讲到独属于DnD游戏的属性算法，我们叫做属性加值。一般来说，在游戏中属性10是普通人水准，每往上加2点，你就会得到相应的数值的一点奖励，比如说，你敏捷10，是没有任何奖励，敏捷12，你的护甲等级+1，翻滚等敏捷技能+1，反射豁免+1，到18则+4，以此类推。一般来说18已经是很高的初始属性了，在3版中每升4级你还能给自己的属性+1，到了20级以上额外+1，一般来说1级人物最高属性最好为17或者18，加到19或20代价太高不太经济。而若属性低于10，到了8甚至6就会产生减值，敏捷为8时你的敏捷相关数值全部减1。

决定你初始属性的方法，第2版大部分采用的是随机投骰的方法（Roll点法），随机的筛选方法比较麻烦，这里不

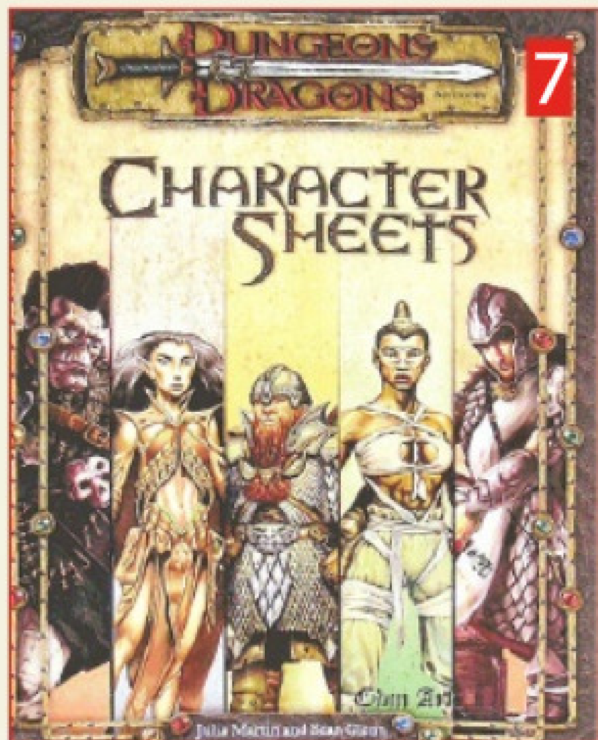
平均力量值

生物或种族	力量值	调整值
怨魂、幽影、鬼火	–	–
圣光神使、蝙蝠、蟾蜍	1	–5
鼠群	2	–4
蚊蝠、猴、超小型变种蜘蛛	3	–4
格利精、小型变种蜈蚣	4–5	–3
猎鹰、蛇鸡兽、皮克精	6–7	–2
夸塞魔、獾	8–9	–1
人类、眼魔、凶暴鼠	10–11	0
夺心魔、犬、矮种马、食尸鬼	12–13	+1
豺狼人、凶暴獾、狒狒、蝠魟	14–15	+2
黑布丁怪、锁喉怪、大型鲨	16–17	+3
人马、移位兽、牛头人	18–19	+4
猿、食人魔、肉身魔像、石化牛	20–21	+5
火巨人、三觭龙、象	30–31	+10
太古金龙	46–47	+18

平均敏捷值

生物或种族	敏捷值	调整值
尖叫蕈（蕈类）	–	–
凝胶怪（泥形怪）	1	–5
超巨型活化物体	4–5	–3
紫虫、食人魔僵尸	6–7	–2
食人魔、石化蜥蜴、火巨人、触手魔藤	8–9	–1
人类、梭螺鱼人、野猪、巨火甲虫	10–11	0
熊地精、翼狮、大地精	12–13	+1
移位兽、鹰首狮身兽	14–15	+2
闪现犬、缚灵、狮、章鱼	16–17	+3
星界使徒（天使）、灵窃怪	18–19	+4
箭鹰、骨魔	20–21	+5
风元素长老	32–33	+11

表格：《PHB菜鸟版玩家手册》六属性表格中的力量和敏捷。各个生物所应在的范围和加值都很清楚地显示在其中，可以看到，太古金龙几乎是主物质界属性最高的生物，玩家可选的类人生物一般在10~18之间







7.这是官方出版的角色卡，制作很精美，可以打印成册方便玩家管理
8-9.这两张是用精灵文骰子做成的两枚D20耳环，现在还有做成项链，手环和挂坠的，以祈求骰子之神保佑

一一讲述，总之，你每个属性能得到一个介于3～18之间的数值，但一般情况不可能这么极端，确定属性总点数后你可以调整每个属性的数值，比如你本来是敏捷14，力量18，我希望换成力量14敏捷18也是可以的，但总点数不变（属性最高不超过18，个别情况下，比如精灵的敏捷可以到19），这就是《博德之门》里你建立主角卡时用的方法，所以只要你运气够好，扔出6个18也不是不可能，但从概率上电脑应该不会允许这种情况发生。一般我们有两三个属性18，其它12以上就已经是非常逆天的主角属性了。第3版的方法比较公平，采用32点购点法，也就是《无冬之夜》的购点法（准确来说1代是30点，2代是32点）。

具体的做法为，把32点想像成货币，从属性8～14，每个属性点值1点，15～16每个属性点值2点，17～18每个属性值3点，超过18不能再加了。你起始的每个属性是都是8，会根据你选择的职业自动把属性调整到职业最低要求，并加入种族加成。比如法师强制智力11，这样你只有29点可配了，但你若是选择日精灵，智力+2，体质-2，这样你的初始属性按力/敏/体/智/感/魅来，则变成了8/8/6/10/8/8，显示加点的时候是，8/8/6/11/8/8，这样你就会有31点可加，总之把31点分配完毕就算属性加完了。一般来说，因为加满18的代价比较高，要18点，所以一般在一级时会加到17，这样升级第四级时就可以加上得到18，节约下来的3点可以把其它属性加到14这个档次。以下给出一个月精灵（+2敏捷，-2体质）法师一级时的32点配点法：起始属性为：8/10/6/8/11/8，可配点数是29，配完以后属性为8/16/12/10/17/13，这属性怎么配出来的如果你能想清楚，OK，就说明你对DnD的了解又进一步了。

至于有些扮演成分比较重的阵营、种族和职业，我们这里就只先简单说相关规则部分，扮演的注意事项则放到跑团中说。阵营纯粹作为规则来说，只和你的信仰、职业以及种族有关，比如圣武士必须守序善良，吟游诗人必须非守序阵营等等，信仰提尔的牧师和圣武士必定是善良的，信仰海姆的必定是中立的等等。

在扮演上，想要通过一个人的职业扮演出个性来其实比较困难，大部分还是看本人的阵营。种族也是，除了在规则上提供特定的属性加成、技能、天赋职业以外，扮演部分还是根据个人的喜好。一般来说半身人天性好奇，喜欢管东管西，你硬是要扮演成面瘫也可以，只不过你最好安排好为什么会产生这种个性的缘由；精灵往往高傲，矮人淳朴，人类各式各样什么都有。至于职业，DnD中的职业实在太复杂了，不光原版中的职业数量众多，补充的职业和上位职业也同样让人眼花缭乱，属于进阶知识，如果对“龙与地下城”有更深兴趣的初步读者，可以参看“龙与地下城”系列的规则书《玩家手册》。

攻与守：D20的加成法

因为分开解释会显得行文比较不流畅，所以以下的规则说明，若没有特别标注，一般采用的是玩家认可程度最高的第3版进阶版3R（并非一开始的第3版3E，但两者原则区别不大，后面写到规则演化会提到），这也是《无冬之夜》和《冰风谷Ⅱ》的基本规则，更是DnD玩家最常用的规则。

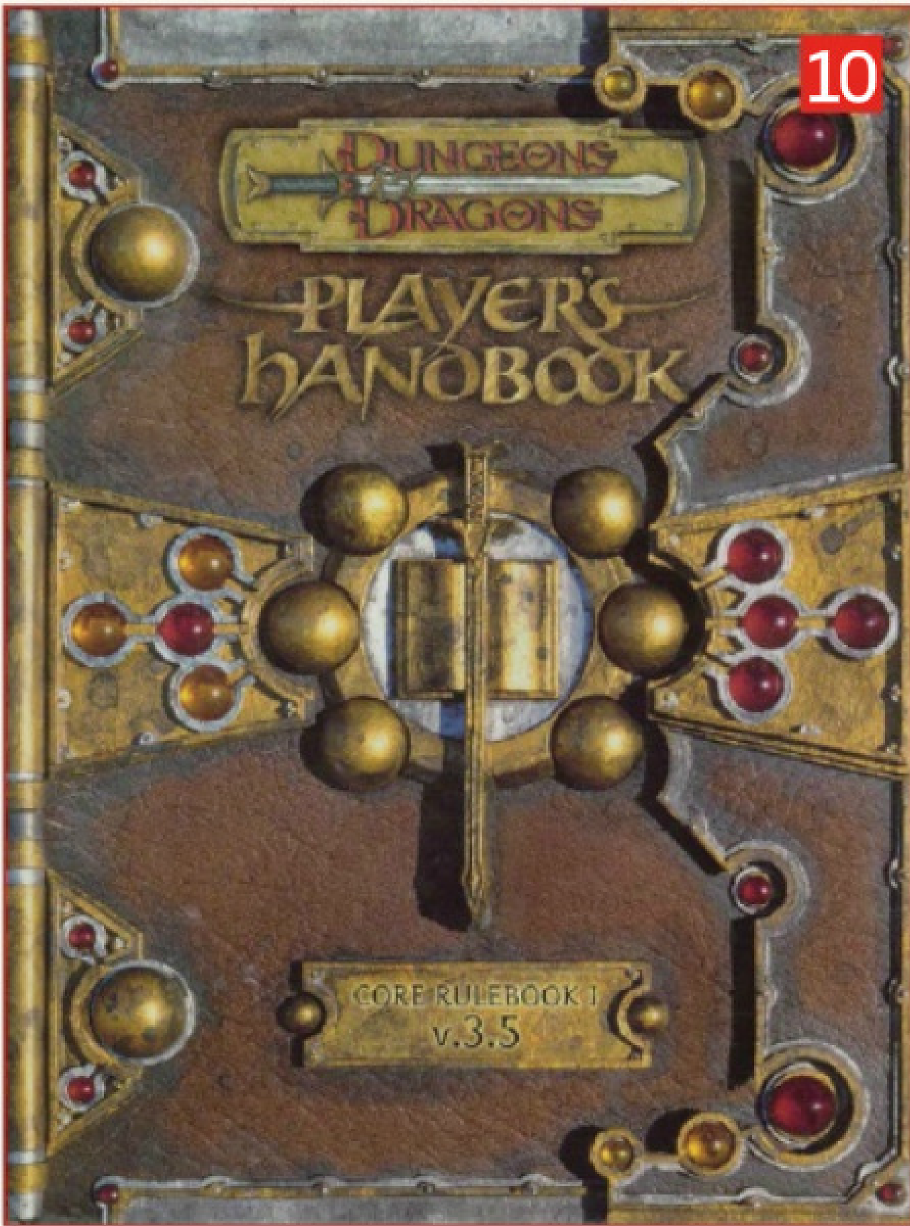
在DnD的防守概念里，或者说在大部分欧美系RPG里，都会采用命中与否来确定伤害（也就是说命中以后伤害基本确定），而非利用攻防等数据与公式计算伤害。就如上面举的D20规则的例子一样，DnD的物理攻守采用的是攻击加值（AB，Attack Bonus）和护甲等级（AC，Amor Class），再复杂一点会牵扯到每轮攻击次数（每轮在现实生活为被认为是6秒钟，每轮攻击次数会随着等级和专长的提升而提升）、伤害减免、额外伤害等等。攻击加值一般来说计算如下：AB=基础AB（Base Attack Bonus，也叫BAB）+力量奖励+武器+装备+其它。比如你是一个力量16、魅力18的圣骑士，你对一个邪恶生物实施破邪斩，当时你等级为10级，手持+3附魔的长剑，并带有一副攻击加值+1的手套，此时你的基本AB为7，力量加值为3，武器加值为3，装备加值为1，破邪斩面对邪恶生物可将圣武士的魅力加值加于AB，其它加值为4，所以你的总AB为7+3+3+1+4=17，这一击你就得到了+17的攻击加值，其它就祈祷骰子大神保佑你吧。当你基础AB达到一定数值时可进行第2次攻击，第2次攻击的值将减少5；当基础AB大于等于6的时候就能进行第2次攻击，到11时能进行第3次攻击，16的时候进行第4次攻击。当一个高AB的角色在20级时AB达到了20，他能进行4次攻击，每次攻击的基础AB为20/15/10/5，其他攻击加值全部有效果。

护甲等级的算法也是类似，但要略微复杂一点。总护甲等级=10+最大敏捷调整+护盾加成+天然加成+闪避加成+偏移加成+装甲加成。除了闪避加成，其它加成都是不可以叠加的，只能取最大值，比如你同时装备了一个+2偏移加成的戒指和+4偏移加成的披风，则只取披风的+4。护盾一般是由盾牌和法术提供的；天然加成一般是种族、职业自带，某些法术也提供天然加成；闪避加成一般是物品和职业

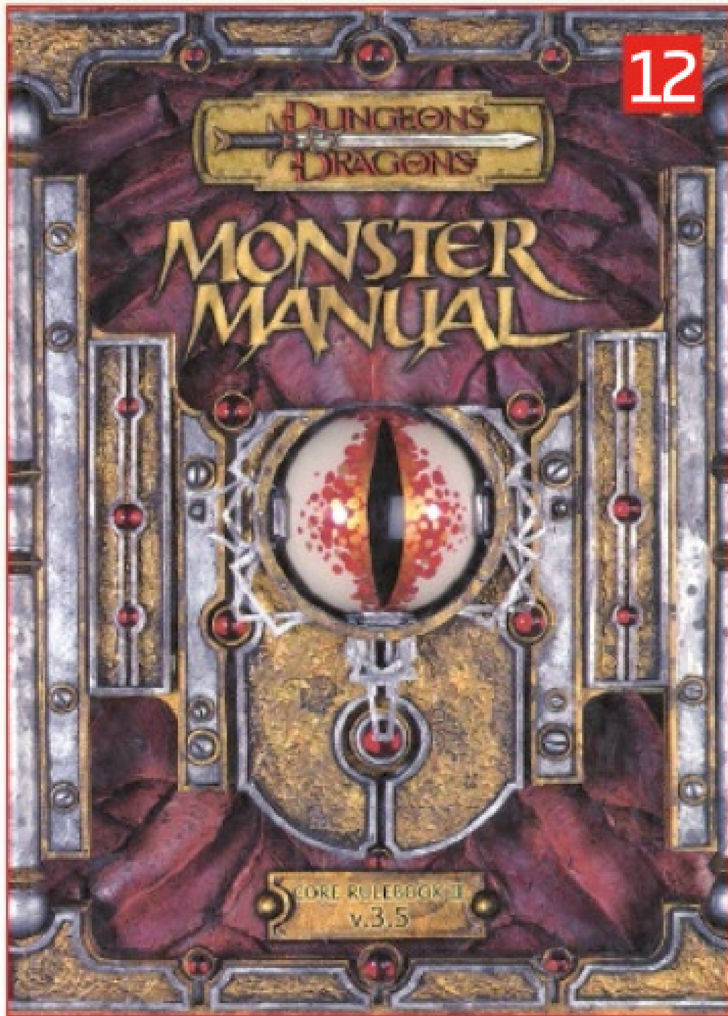
						每日法术数量						
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级
1	+0	+0	+2	+2	吟唱、逸闻知识、破咒曲、迷魂、激发勇气+1	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	提振技能	3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	暗示	3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	激发勇气+2	3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	提振战力	3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	自由歌	3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	激发勇气+3	4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	激发豪情	4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	群体暗示	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	激发勇气+4	4	4	4	4	4	4	4

表格：这个表格展示了一位吟游诗人成长过程中的攻击加值、豁免检定、法术数量及独属于这个职业的特殊能力，一目了然。其它职业也有类似的表格

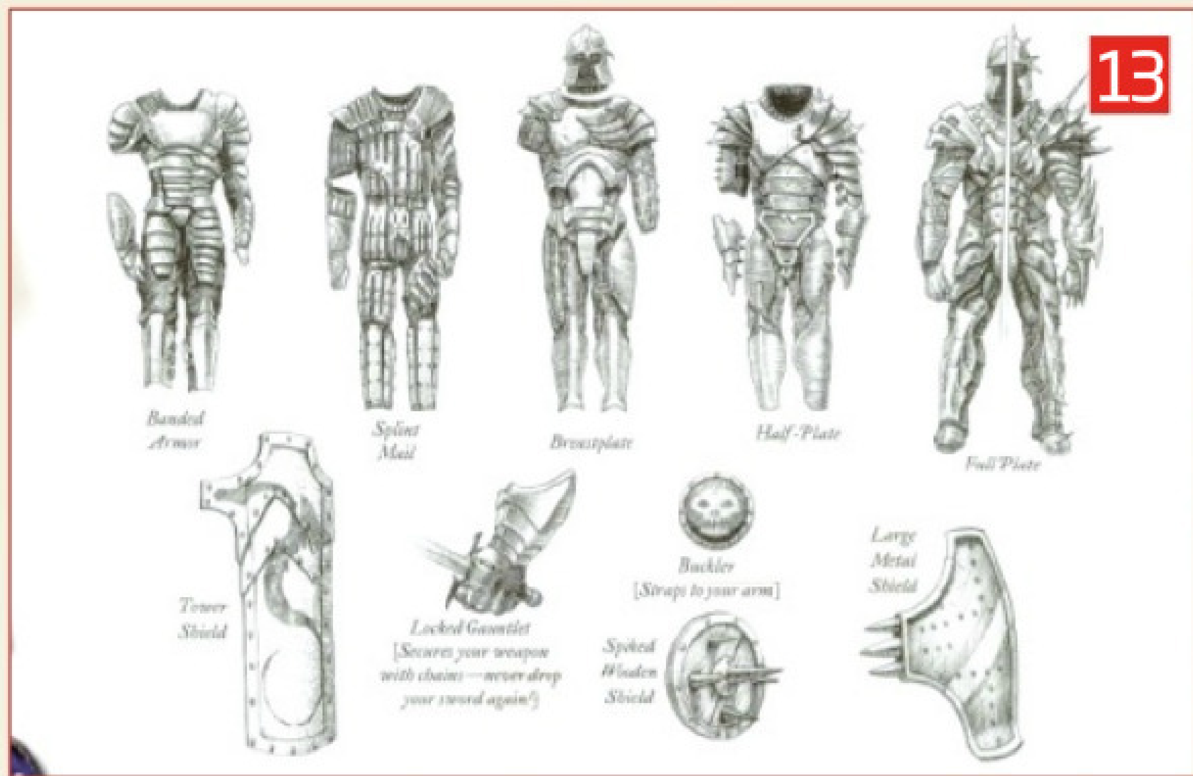
提供的；偏移加成一般由物品和魔法提供，装甲则由护甲提供，不同种类的护甲加成在物品、法术、技能中都有说明。想要获得高的AC值，必须注意不同类别的AC搭配，另外最大敏捷调整值是指护甲所带的敏捷调整有限，越是轻便的盔甲越是能获得高的敏捷加值（想想也是，穿全身铁盔甲再高的敏捷都被限制了）。一般来说，布袍无敏捷加值限制，轻

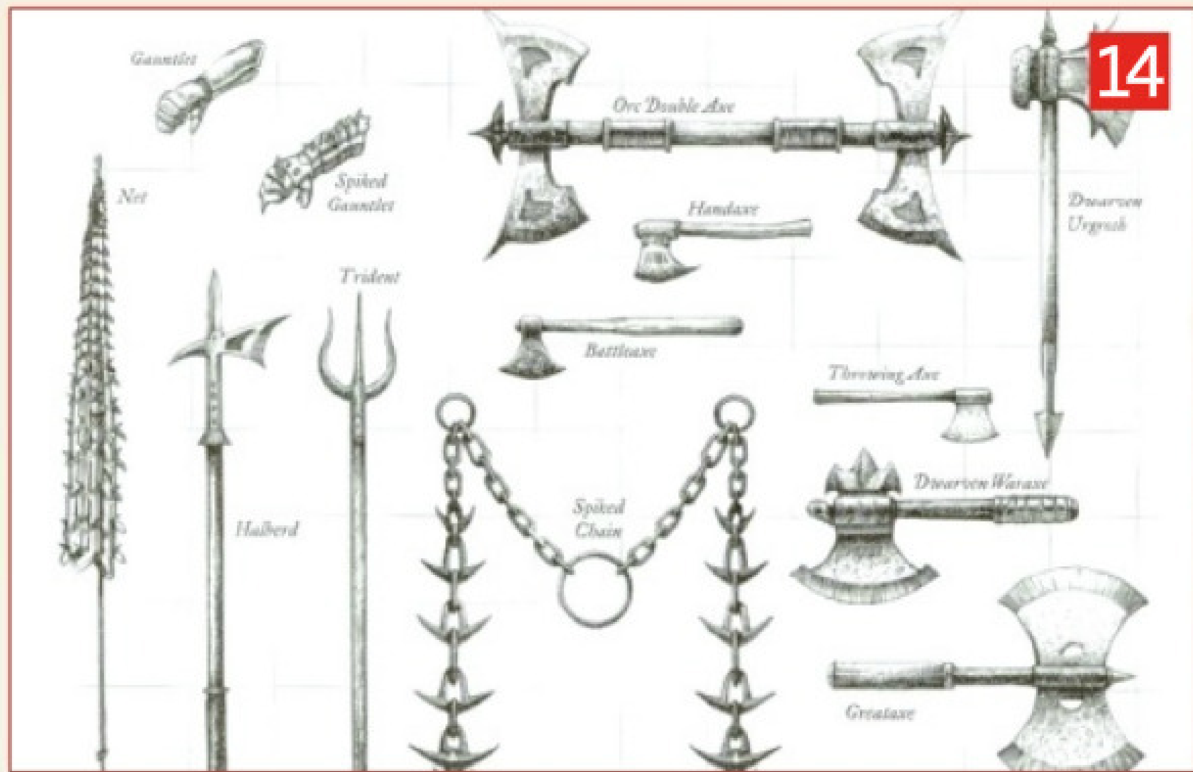






10-12.这3本是玩家口中的三宝书，从左往右依次是《玩家手册》《地下城主指南》和《怪物手册》。《玩家手册》和《怪物手册》不止一本，出过很多后续册对原版进行补充







13-14. DnD中对于武器、盔甲的大小、种类都有严格规定，为了方便以后技能和专长的选取而严格地定下了外观和规格
15. DnD中对生物的大小也有严格规定，因为牵扯到战场占地、移动速度、法术效果等要，图为3R《玩家手册》插图

甲从+4到+6不等，重甲则为0到+3不等，所以高敏捷的人物一般不穿重甲。比如一个精灵游侠有20的敏捷，有+5的敏捷加值，但若他穿着锁子甲，其最大敏捷调整值只有3，那么当他穿着锁子甲时只有+3的AC加成，+5的敏捷加值并不能取全，一般来说敏捷不高的战士才会选择穿重甲。

再说一下魔法的防护，游戏中采用了一个非常有趣的概念作为魔法和特殊效果抗力的衡量，那就是豁免。很多法术或者特殊效果的说明大都是这样：若没通过XX豁免，将发生什么效果；或者若通过XX豁免，伤害/作用时间将减半之类的，这就是豁免的作用，说来就是魔防以及抵抗特殊状态的能力。虽然这样说很抽象，但还是请大家暂时记住这些。豁免数值分为意志、反射和坚韧。意志主要用于对抗精神类攻击，比如恐惧、困惑、震慑之类的；反射一般和爆炸性喷吐性伤害法术有关，比如火球术、冰风暴等等；坚韧则和中毒、死亡等效果有关，大都是字面上就能理解的。

这里还要再引入一个概念，那就是难度等级（Difficulty Class），如果说攻击和护甲对应物理攻防的话，那么DC就是和豁免相对应的魔法攻防。一般来说法术DC=10+法术等级+属性修正+专长，而若物品带有某一效果，比如流血，则必须写明DC等级是多少，陷阱、开锁等也是同理。比如一位没有特定派别和技能的7级法师，其智力为18，他施展一个火球术，则通过火球术的DC为10+3+4=17，这个火球术在一个高反射豁免的盗贼身边爆炸，盗贼有+10的反射豁免，他投骰结果为12，12+10=22，大于DC17，轻易地通过了火球术的豁免，于是伤害减半。若这是一位有修火球术所在派别的塑能系法术专攻的法师，则DC还要额外+1。

眼花缭乱话法术

要详细说DnD的法术，内容就太多了，DnD的法术系统是出了名的复杂，种类繁多而且用法五花八门。每一个法术，都拥有特别的能力和效果，拥有独一无二的诞生背景、使用能力还有咒语。

之前已经提到了相关职业的主要属性对于法术数量的影响。没错，DnD系的法术并不是像日系RPG那样以魔法值的多少去衡量，而是用法术个数来衡量，等级低的法术比较多，等级高的法术则数量少，法术用完就没有了，需要休息才能回复法术。游戏中主要分两种施法单位——秘法系和神术系，秘法主要是法师、术士和吟游诗人法师，他们的法术威力大，学习时间长，几乎没有治疗法术，法师还要通过抄卷轴才能学习法术，并且受到盔甲重量的影响（穿法袍以外的护甲会有法术失败几率）；神术的威力来源于祈祷祝福等神所给予的能量，以医疗和防护法术为主，不需要抄魔法来学习，可以穿盔甲施法。除了施法单位的类别不同，游戏中的施法方式也不太一样，一种是像牧师、法师这样（法师需要抄卷轴）可以调整每天记忆的法术，另一种是像术士、吟游诗人，每次升级学习的魔法数量有限，但他们可以不需

要调整法术直接施展自己目前学会的所有法术。这两种类型可以说各有各的好处，可以学习多种法术的法师可以根据情况随时调整法术，而术士则可以享有更多法术栏位。

法术类别不仅关系到你想选择的法师类型和法术效果，在选择法术专长上也非常重要。第3版规则中费伦大陆的法术分为八大学派，它们分别是：防护、预言、咒法、塑能、变化、死灵、幻术、附魔。如果你的法师选择成为某一学派的法师，则他在此类法术上会获得DC的加成，但不能学习对立的法术学派。相对立的法术学派为：防护系、预言系、塑能系、变化系禁止学咒法系，咒法系禁止学变化系，预言系和附魔系禁止学幻术系，死灵系禁止学预言系（因为法术类别下的法术强度和数量的关系，彼此间并不是一一对立的）。这8类法术分工很明确，属于什么学派的法术在法术说明里就能看到，有些学派下的法术还有子学派，比如附魔系下包括魅惑系，咒法系下属医疗、召唤等法术，死灵系、塑能系等派别则没有子学派。

给法术分类主要是在专长和豁免加成上方便处理，经常会有物品带着“魅惑系法术免疫”或者是“对抗死亡类法术豁免+5”等说明，或者种族对抗睡眠类法术有+2种族检定之类的，法师在专长上也会提供8个派别法术的DC加成。

此外，像法术的施法方式，比如姿势、发声等游戏里也略有涉及，比如被沉默了就无法施展发声类法术，但可以施展姿势法术，被定身了无法施展姿势，但有些情况可以施展发声类法术等等；不过有些细节，比如命令类法术如律令：沉默到律令：死亡，其实如果对方不懂你的语言是无效的，这些法术的细节游戏中很难表现，这些零碎的规定只有在规则书上才有更详细更精确的说明。

除了豁免，法术还有一层额外的抵抗力叫法术抗力，如果法术抵抗成功，则不需要进行豁免检定、伤害等任何法术效果的检定。法术抵抗率并不是如数值上所见的，它仍旧是以D20为中心。其计算公式如下：法术抵抗力大于等于此法术的法术级别1D20+施法者等级，则抵抗成功，反之则失败。

陷阱等装置也可以进行法术抵抗，详细法术级别比较复杂，或者干脆地下城主说了算。法术抵抗力很难获得，除了少数物品上带有法术抵抗力外，只有极少的强力种族能获得魔法抗力，这些种族一般升级要比其它种族慢得多（比如纯血蛇人、黑暗精灵升级都比普通种族慢两级）。

规则进化论

如上所述，在DnD游戏最重要的规则和扮演中，规则承担了硬件的部分，而硬件需要不断进化升级，才能完备地执行其功能的。DnD规则自从1974诞生到现今第4版的推出，这几近40年的演化中，我们看到了一个游戏体系从诞生到辉煌到风光不再的过程，也看到了一套游戏体系从雏形到演化到完美，再到适应新一代需求的起落。在这一部分，我们会看到“龙与地下城”规则的演变，这一过程主要集中在第2版、第3版和第4版这3代的变化之中。

20世纪70年代末，以“龙与地下城”命名的桌游系列越来越受欢迎，基本套装里简单的规则已不能满足饥渴的爱好者。于是，1978年，也就是最初版规则问世的第2年，一套以扩充“龙与地下城”规则为目的的规则书问世了。这套书里所描写的游戏规则被称作“专家级龙与地下城”（Advanced Dungeons & Dragons）。在这套规则书



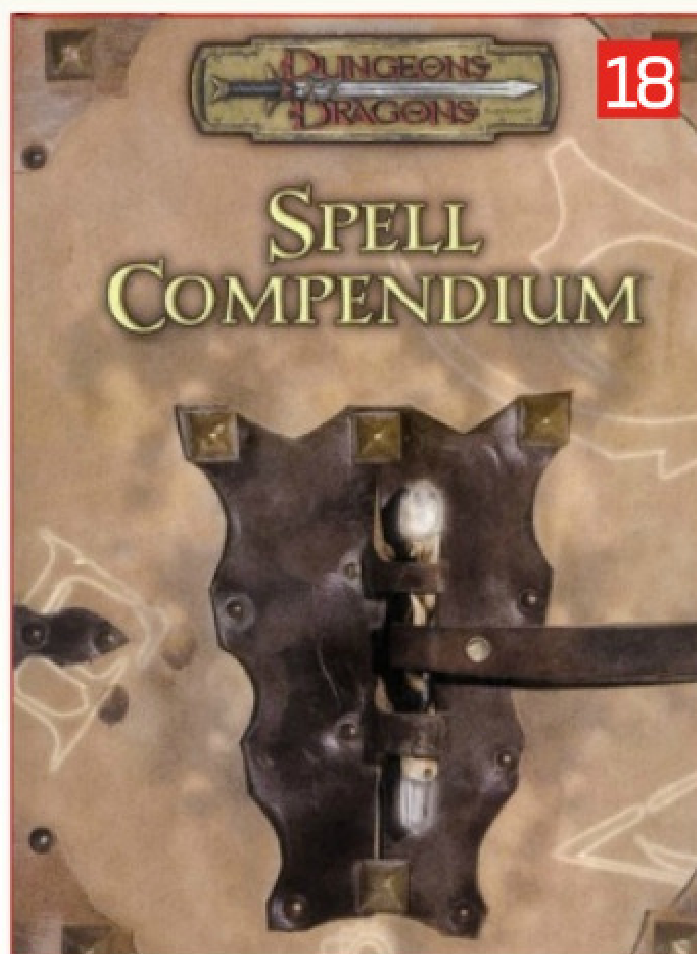


16.法术书吃法师吃饭的家伙，一般来说法师会将其看得比生命还重要，当然直觉施法者和神术者没有这样的烦忧了

17. DnD的法术系统除了学派，DC等大体构架外还有很多细节上的设定，比如抄写卷轴，又比如施展法术的时候需要用到一些物品或者以你的XP为代价才能施展。图中是法师随身经常携带的一些东西

18.第三版中总编集类的《万法全书》（除此之外还有《万物全书》和《万律全书》），是一本详细讲述各种法术的书，各种在《玩家手册》中没有写明白的部分都能在这里找到

19. DnD的法术和技能一样，有一些是共通的，也有一些是各个职业独有的，图是中德鲁伊独有的法术“唤醒巨型生物”











20.这张4E的职业概念图很明确地表示出了4种职业的定位，从左往右分别是打击者（游侠）、控场者（法师）、防御者（战士）和战术家（领导者），角落里还有个盗贼，也是属于打击者的

21.《龙枪编年史》虽然在国外有着众多周边、游戏以及战役，但在国内这些都远不如小说来得有名气，很多人甚至不知道“龙枪”是“龙与地下城”的一员

22.这是4E的中文官方角色卡，对比原来3E整整3页的角色卡，的确是要简化了不少

里，TSR的作者们用更多的篇幅去描绘他们心目中的奇幻世界——角色典型与种族被明确地区隔开来，对于角色的生涯发展、特殊才华也有了更精致的定义与更详细的规则。提供一个充满幻想气氛的世界是“龙与地下城进阶版”的重要诉求，也正是基于这个重点，DnD游戏的进入门槛也比最初的核心套装来得高上许多。然而这套规则并没有因为复杂性而被忽视，反而备受好评，爱好者们不断地要求出版社提供更多的内容，甚至，他们开始自己当起了游戏设计师，发展私家规则。于是，“龙与地下城”进阶版的扩充规则和各式各样的奇幻世界设定相继地问世，“龙与地下城”自此开宗立派，定义了角色扮演游戏这个崭新的游戏形态，为日后的第1版的进阶版1.5版打下了基础。

5年后，如日中天的第1版“龙与地下城”出了进阶规则的编修版，也就是我们现在所说的1.5版。1984年，TSR发表了一个里程碑式的伟大战役，这个战役里有龙与充满悲剧色彩的英雄和一个压抑的失去诸神赐福的世界，它就是“龙枪编年史”（Dragonlance）。第一次，游戏界不再是从其它媒体那里寻找素材将之转变为游戏，而是自主将游戏内容输出到其它媒体。“龙枪”系列在非DnD玩家中的影响力远远大于玩家，正是受这样的运作方式的影响，就算在DnD影响力不大的国家，“龙枪”的小说同样拥有大批的读者。自从20世纪90年代末由朱学恒先生（他同时也是《魔戒》的翻译者）翻译并引入中国台湾，然后进而抢滩大陆市场，使得DnD在几乎没有什么影响力的中文地区也开始培养起大批的“龙枪”爱好者，其中有很多人就由此作为DnD的入门，加入了“龙与地下城”的世界。为了发行“龙枪”中文版的小说，第三波公司专门为这类小说定义了一个词——奇幻小说，说“龙枪”系列为中文奇幻小说的起点也不为过。

在“龙枪”推出之时，连TSR公司都没有把握是否能够盈利，作者崔西·西克曼和玛格丽特·魏丝都是在游戏界、小说界默默无名的小人物，TSR公司简直是如履薄冰。不过最后，“龙枪”却获得了空前的成功，至今它在亚马逊的评价仍旧是五星。之后，受到“龙枪”系列鼓舞的TSR，再接再厉推出了经典战役——被遗忘的国度（Forgotten Realms）。被遗忘国度是游戏设计师艾德·格林纳达一手策划的辽阔天地，在这里，平行宇宙的概念被发展到极致，被遗忘的国度被描绘成类似地球的镜像存在，托瑞尔这片土地上魔法奔腾、奇幻生物四处游荡，人类与其他文明生物共生共存，建立了许多各有特色的城邦。费伦大陆是被遗忘国度艾伯尔-托瑞尔世界上最重要的章节，所有经典的故事几乎都来自于这块大陆上——“博德之门”“冰风谷”“无冬之夜”这些电子游戏里的背景也全部来自于这片成百上千的设计师共同执笔所创作的世界。

1989年“龙与地下城进阶版2版”问世，1995年2版的编修版“专家级龙与地下城第2版”跟着上市。总结来说，“龙与地下城进阶2版”已经是十分复杂而且成熟的规则书，虽然以今日的眼光来看，2版仍显得太过古旧，但它仍旧不失为规则史上最重要的一版规则。为什么？因为“博德之门”与“冰风谷”，就是诞生于这充满古意的规则之中。

第2版虽然其沿袭了战棋游戏的检定机制，但游戏内的检定掷骰通常越低越好，比如护甲等级AC是从20开始往下减少，越低越不容易打中，而攻击检定则以THAC0（零级命中值）为准，也是越低越好（还记得“博德之门”里都是负的数值吗），其它属性加成也是往下减的，很多投骰结果是低于基准才行。其次，此时的“龙与地下城”各角色典型间升级的经验值并不相同：盗贼的成长速度最快，法师则非常慢，但高等级的法师有着超强能力又远非其他职业可以相提并论。在法术机制上，第2版最早采取了记忆制度，施法者根据其等级每天可以记忆各种不同强度的法术。另外，法师学习法术的方式十分严苛，学习时必须掷骰检定是否习得目标法术，一旦失败，有可能永远失去学习这个法术的机会。此外，战士的力量如果满18会得到一个后缀的百分比（掷骰决定），最高如果能投到18/00，简直就是几世攒

来的人品。角色（仅人类）可转职保留部分能力、修习新能力，这会使角色降回1级重新来过，但转职成功后将会非常强大，“博德之门”里魔武双修的武圣转法师这种逆天职业Build也得益于这种规则而存在。2版与3版比起来最大的不足就是没有技能和专长的概念，和NPC互动只看属性，并且没有属性成长，所有属性只能建立角色的时候拼人品……

从“龙枪”到第2版规则的成功，将“龙与地下城”推上巅峰，但也留下了隐患。TSR在许多设定集获得成功后不断投资新的产品线，并且和电子游戏跨界合作，导致了后来资金周转不灵，被海岸巫师会（Wizards of the Coast，也称威世智）收购。之后威世智动用了大量人员制作第3版规则，许多第2版的问题在3版中都得到了完美的解决，虽然这时候TSR已经不复存在，但并非“龙与地下城”本家出身的桌游界巨头威世智，反而给业界交出了一份更完美的答卷。

随着新世纪的到来，由威世智出版的第3版“龙与地下城”，可以说规则最为人性化、规范化，并且原汁原味地保留了游戏乐趣，被众多玩家视为“龙与地下城”规则的巅峰。角色等级取代了职业等级，平衡了的职业强度，强化了各种职业的针对性，最重要的一点是，第3版将核心D20用一种最直观的方式表现了出来。人物的强度直接将属性用加值奖励的方式表现出来，无论是主属性对于本职的影响（法术数量、攻击命中伤害），还是各种技能专长的影响，都可以通过属性加成法一览无余。第3版的改动是卓越的，之后的3.5版（也就是现今最为通用的3R）不仅作为一个扩展补充了职业种族，更加强了游戏的平衡，调整了一些过于强大的技能，补强过弱的角色，淘汰掉了许多有争议的规则，大幅度地提升了规则的准确性。另外，“龙与地下城”第3版值得一提之处，就是威世智仿效了程序开发商开放原始码的概念，将纯游戏的系统机制公开授权给其他出版单位使用——这个开放架构被称为D20。D20简单地说就是一个剔除了背景与故事的系统，换句话说，其他开发商可以采取这个核心机制来设计属于自己的产品。D20架构是否提升了威世智的利润不得而知，但的确大幅增强了3版系统的游戏寿命。当年，许多出版社加入D20的阵营使得D20的繁荣空前绝后，即便是在威世智已经放弃3版的今天，这套核心机制仍然得到了大量出版社的支持，不过他们同时借由第3版的继承名义，招揽了众多3版系统的死忠客户。

规则从第2版到第3版，明显是个进化过程，所以也没有什么人会拿2版和3版比较优劣，规则的最大争议，在于2008年推出的第4版和第3版的比较。

在第3版推出后没几年，作为桌游界的翘楚，威世智一直很清楚改朝换代对经营的重要性。2008年，面对好几年雷打不动的3版规则，是时候给广大玩家们一个交代了。此时正值暴雪的在线游戏《魔兽世界》横扫市场之际，“龙与地下城”当然得有所创新而不能倚老卖老。因此，第4版的许多游戏概念不仅是颠覆传统，更有向在线游戏取经的意味存在。

于是，向线上游戏靠拢成了争议的所在。“龙与地下城”第4版在游戏机制进行上大刀阔斧的整顿，将过去各种暧昧模糊和假哲学的背景全部砍掉，它直白地告诉玩家这就是场游戏，一种世俗又有力的娱乐，所以第4版的推出遭到原3版玩家的反感也不是没有原因的。

第4版取消了所有的法系职业的法术系统和体系职业的特色技能，统一以每日威能、通常威能和特殊威能来取代每个职业的技能。简单来说，不管你是法师还是德鲁伊，是战士还是盗贼，每次升级你只要选择几个有限的威能并计算好你当前的攻击伤害就可以了，专长也降低到了最低的限度，技能也进行了精简，升级时不用去考虑什么法术的选择了，专长啊技能啊之间的搭配也很有限，按照规则给你的几种路线一直往下走就可以了。这改变使得其他职业在能力上获得了大幅的强化，也令高等级冒险里不再轻易出现万般皆下品、唯有法师高的状况。

读者不妨将第4版的游戏过程想象成一群身怀绝技的超级战士们面对一场场紧迫的冲突与对决时，不断用华丽的大绝招向魔头招呼的过程，并且英雄放完大招稍微休息就可以策马再战，绝对不用再干那种回旅店睡满8小时然后护着体弱的小法师出门再战的事情了……此外，第4版机制也可以说是“龙与地下城”史上最重视团队合作的一个版本，每个职业的分工非常明确，防御者、打击者、控场者、领导者四体定位是明明白白写在规则书里的，战士负责引怪抗怪，盗贼负责切入输出，牧师负责补给，法师负责控场，圣骑负责鼓舞士气；几乎每个角色，都可以在团队中找到自己的定位。从这点来看，借鉴于在线游戏的概念当然功不可没，但抹杀了不少创意性的玩法也是不可否认。这里举一个在第3版规则下完成不可能任务的经典战役。一个冒险队伍被一只等级远高于你队伍的食人魔首领追到了一个悬崖边，这里你要么跳悬崖逃跑，要么就等着团灭？不然怎么办？认输吗？这时法师在盗贼身上施展了一个蛛行术，战士先把食人魔引到悬崖边，牧师给战士加血，此时喝了蛛行药水的盗贼偷袭食人魔，无论成功与否，食人魔都会把注意力放在盗贼身上，战士和牧师躲开，盗贼可以像蜘蛛那样扒在悬崖边上，当食人魔去追盗贼时，盗贼跳到了悬崖下方，智力比较低的食人魔扑向了悬崖……然后，食人魔从悬崖上掉下去了。小队无人扑街，完得众多经验。这样的方式在第3版里是可行的，但在第4版里就完全不可能完成。

另一方面，对于深爱多元宇宙设定的玩家来说第4版无疑是个噩梦，4版直接砍掉了多元宇宙这个被众多玩家认为极有深度的近哲学设定，取而代之的是几个简单的位面，没有极乐天堂也没有九层地狱，这对于3版游戏玩家来说打击无疑还是相当大的，这种直白的“就是要砍Hardcore设定的姿态”着实让人吃了一惊。不过，第4版并不是抹杀了玩家们追求变化和深度的可能性，它仍然提供一些宽松的法则或者背景设定来帮助玩家创造更有魅力的故事情节，只是那不再是游戏系统最重要的目的，也不是游戏最主要的关怀，它的重点变成了边战斗边讲故事，而不是为了讲故事而战斗。

不可否认，第4版在角色成长机制的设计上的确充满了商业考虑。不同于过去版本里高等级角色可以通过兼职来构筑人物风格，第4版中角色成长被死锁在有限的威能选择中，这使得同一种角色Build在规则上能够玩出来的变化有限（这里的有限指的是角色被规则赋予的游戏特征，而不包括跑团中戏剧性的人格特质）。因此，玩家需要大量的Build来填补他们对多样化人物的需求。这些Build哪里来？当然是无尽的扩充手册了。所以第4版的架构鼓励玩家一直购买扩充

书籍，这个月又出了10种新的进阶职业喔，很好很强大喔不来买吗？——大概就是这种商业运作方式。但是玩家哪有那么好骗，“龙与地下城”角色扮演游戏的玩家大都在规则中摸爬滚打多年，规则的优劣一试立刻知道高下。因此第4版的扩充书籍在两年的热卖后，销售量就逐渐下滑，其实原因就是因为相对简单的系统使得其耐玩性打了折扣。

2010年下半年后，威世智放弃了不断出版扩充规则的想法，专心开发起战役套装和游戏周边。这也算是一种思路，毕竟对于狂热玩家来说，精美的跑团道具既拥有游戏价值也拥有收藏价值，只是这种方式让基础较弱的第4版又能走得多远，这实在让人担忧。迄今为止虽然有不少游戏传出要以第4版为蓝本做成游戏的，但到现在第4版推出了4年，没有一个游戏拿到“龙与地下城”玩家的面前，应该还是有许多主观因素在里面吧。

位面世界众生相

DnD之所以比其它同类游戏更有深度更有魅力，除去前面所说的规则与扮演这两个重要的部分外，它独特而广阔的世界观绝对也是重要的原因之一。虽然DnD的灵感最早来自于托尔金的《魔戒》，但DnD中的怪物、神名和叙事风格，无论在深度上还是广度上都远超它的老师，甚至有许多模组的内涵上升到了研究哲学、探索人性的高度。

当DnD初诞生之时，并没那么多既定的丰富多彩的世界观，有的只是战役和模组——这些最初只是为了一次短期或者长期的游戏而设计的一个背景，而这些背景也仅仅只有一些简单的设定，这个世界叫什么，有什么样的种族什么样的神灵，是个什么风格的世界等等。这些模组多是由官方设定并发表在相应的刊物书籍上，以供DnD爱好者自取。但久而久之，许多玩家都表示：这个战役或者模组的设定好酷，我很喜欢，我希望多出现一些关于这个战役模组所在世界的信息，甚至有的表示自己想为这个战役模组做一些设定。这些多样的信息，渐渐地汇成了一个汪洋大海，出现了许多经典完整的战役设定，而这些战役设定就是日后众多PC游戏和规则书的基本世界观。







23.RPG史上永远不朽的神作《异域镇魂曲》是一个将多元宇宙和位面概念都包含进去的深奥游戏

24.这是4版的位面概念图，和呈现出环形的3版多元宇宙不同，4版的位面被分成了几个独立位面，彼此间又有相通的方法。无论是从位面的数量上还是设定上都几近简化了

25.克苏鲁神话中的怪物达贡，在DnD中，它是第89层地狱的领主，DnD和克苏鲁神话经常会使用同一个神话典故，因此也常被爱好者们拿来互相比较

如果要将DnD的世界分类的话，我们得先说说位面。位面是一个用来划分不同物理自然法则的独立宇宙的概念，按照位面的通用概念，我们熟悉的冒险世界都是属于主物质界的。主物质位面是所有位面中最接近地球世界的一个，有着与真实世界相同的自然法则，这也是大多数冒险的默认所在位面。主物质位面包含了很多常见的战役设定背景，例如“被遗忘的国度”战役中的托瑞尔、“龙枪”战役中的克莱恩、“灰鹰”战役中的奥斯、“浩劫残阳”战役中的阿塔斯……这些世界之间彼此分离，但也可以借助一些方法相互访问，例如传送门。在《博德之门》中其实有不少从《异域镇魂曲》的印记城穿越来的NPC，不知道大家发现了没有？位面这个概念（位面概念在4版规则中有所不同，这里先按下不表，我们以2版和3版的位面概念为主）在“异度风景”这一世界观中涉及较多，这部设定本身就是探讨多元宇宙的，而以这个设定为基础的伟大作品《异域镇魂曲》也出现了多个非主物质界冒险的场景。

或许有人会问，既然叫“龙与地下城”，那么……龙呢？当然几乎每个DnD世界观里都有龙存在，它们永远是强大、神秘、美丽、智慧的古老种族，但是并不是每个世界观都是以龙为中心。不过每一版规则发售以后，官方都会推出一些扩展书补充龙这种特殊而又强大的生物以及其设定、技能和相关模组，到了3版还出现了红龙术士等与龙相关的玩家职业。而以龙为世界观主轴的战役，其中最为著名的就是以DnD模组为创作初衷的“龙枪编年史”系列。

另外，还有一些与DnD系世界观有着类似的部分，但整体风格却有微妙不同的世界观，其中之一就是克苏鲁神话（Cthulhu Mythos）。很多DnD中的怪物设定以及一些古老传说，都和克苏鲁有着相同之处，但归根到底DnD是为了游戏存在而服务的（就白了就是让玩家得到升级杀怪的快感），而克苏鲁神话则纯粹是一种对神秘邪神的未知恐惧（说白了就是会让玩家团灭的），两者在目的上是不同的。不过因为许多设定的类似，玩家想将其改成DnD游戏的呼声很高，也有自己动手将DnD的数据蓝本融入进来的，尽管克苏鲁神话已经有同类题材的桌面游戏，但这并没有阻挠玩家们将之DnD化的热情。可见，DnD的好处之一就是，只要你能把握住世界观并将此用数据表现出来，你也可以创造出独属于你的游戏世界。P

在简要了解规则之后，让我们系统地梳理一下相关的概念，就从一些常见的误区开始吧……

DnD之误区

DnD、RPG和TRPG的关系

DnD作为史上第一款RPG游戏，被誉为“RPG之祖”，很多人因此误以为“DnD就是RPG”或者“RPG就是DnD”。前一句基本正确，只是稍不完整，DnD除了主打的RPG之外，还包括电影、动画、小说、卡牌、横版动作游戏等等。后一句则未免以偏概全，DnD是现代角色扮演游戏的先驱，很多游戏设计的参照物，但不是唯一的RPG游戏设定，像白狼公司以吸血鬼、狼人、魔法师为主题的《黑暗世界》，史蒂夫·杰克逊的《泛用无界角色扮演系统》（泛统/GURPS）、“罗德斯岛战记”主题的《剑世界》等，都是拥有很多爱好者的RPG游戏设定。

但DnD确实是世界范围内玩家知名度最高，且国内中文化程度最高的RPG游戏设定，其游戏手册是国内许多游戏公司策划必读的参考书。DnD本身作为RPG规则而设计，也被授权改编过很多电子游戏（绝大部分是电脑游戏，极少数为游戏机和网游）。这里说的RPG跟我们平时所谈论的RPG略有不同。我们平时说的RPG，涵盖电脑游戏、电视游戏里所有欧美、日式、中式等角色扮演游戏，甚至包括部分网游。而对于世界范围的游戏玩家来说，RPG更多是指代以纸笔和骰子来玩的“桌面角色扮演游戏”，电子形式的RPG往往意味着是在特定平台上的受限制的作品。

国内由于桌面角色扮演游戏普及率低，所以RPG通常可分为CRPG（C是Computer）和TRPG（T是Table-top）两大类，一般默认是前者。国外的玩家则相反，他们认为RPG就是RPG，桌面游戏的才是“根本”，电子媒介则是后来出现的“简化版”。其实这就是个先来后到的问题：我们最早接触的RPG就是电脑游戏，电视游戏机则因为早期机种的性能局限和语言上的隔阂，RPG类游戏（一般是日式）直到机能提升后才开始普及，TRPG则是近年来逐步兴起的半冷不热小众玩意儿；而欧美玩家早在几十年前就已经广泛普及战棋游戏，随后迎来持续了40年之久的以“龙与地下城”为首的角色扮演游戏大潮，而电脑、电视平台上的RPG游戏迄今为止才只有短短二十几年历史，对于他们来说“龙与地下城”就是RPG的泰山北斗（而对于很多国内玩家来说具同样地位的则是“仙剑奇侠传”“最终幻想”“上古卷轴”系列）。

由于国内的现实环境，绝大多数DnD玩家都只接触过电脑游戏，偶尔会联个机。对于“传说中的”TRPG（俗称“跑团”）只是耳闻居多，真正有参与的很少。

DnD的游戏方式

最基本的自然是纸与笔的桌上角色扮演游戏（RPG，或称TRPG），这是DnD的看家本领。

其次是以DnD规则改编的种种电脑游戏（含网络游戏），是DnD得以大量推广的契机，毕竟拿起鼠标就进入游戏，比先买一本几百页的厚书啃一星期要来得简单方便。

最后是各种官方或非官方的系列文学作品——尤其是大量同人文，在“女性玩家推广”方面，做出了巨大贡献。

DnD：曲折的发展史

初放异彩

1974年TSR公司成立，DnD第一版发行，史上最著名并且最成功的RPG系统诞生。随后TSR将版本推进到进阶版，即ADnD 2.5——高级龙与地下城，A是“Advanced”，强调其“完备、复杂”，在特指这个版本时会注意区分是否带A，是某些死忠派老玩家的共同特征。

DnD不仅是一套游戏规则，同时也包括一系列“设定集”，如国内较为知名的“灰鹰”（DnD的原初设定）、“被遗忘的国度”（费伦）、“龙枪”（朱学恒翻译的《龙枪编年史》）、“异度风景”（多元宇宙、位面之旅），以及知名度较低但极受死忠玩家喜爱的“浩劫残阳”“魔域传奇”等系列。

这些设定集将DnD从一款普通游戏，进化为一种文化，进而发展出有别于现实世界的奇幻内涵，从而提升了DnD的整体品位和格调。你要是只知道AC、豁免、死亡一指什么的，不懂得什么叫“影魔网”“多元宇宙的中心”啊，都不好意思跟同好打招呼。

如日中天

上世纪70年代末至80年代初，DnD如烈火一般席卷整个欧美游戏市场，涵盖纸上角色扮演游戏、小说、动画、骰子游戏、纸牌游戏、月历、画册等诸多周边，还有两本杂志《地城志》和《巨龙志》。

DnD也大举进军电子游戏领域，最著名的是SSI公司授权制作的“金盒子系列游戏”，像早期的《光芒之池》、后期的《魔眼杀机》等，至今在游戏界仍属于“没玩过也听说

1.《黑暗世界》是狼人、吸血鬼、法师和猎人的世界，与我们的世界似是而非
2.DnD的街机游戏——请投币！
3.承载了一款DnD的街机
4.罗德斯岛战记
5-6.早期RPG中的场景和战斗
7.被遗忘的国度特产：崔斯特·杜垩登
8.金盒子系列：TSR授权，SSI制作
9.斗龙骰：TSR的失败之作





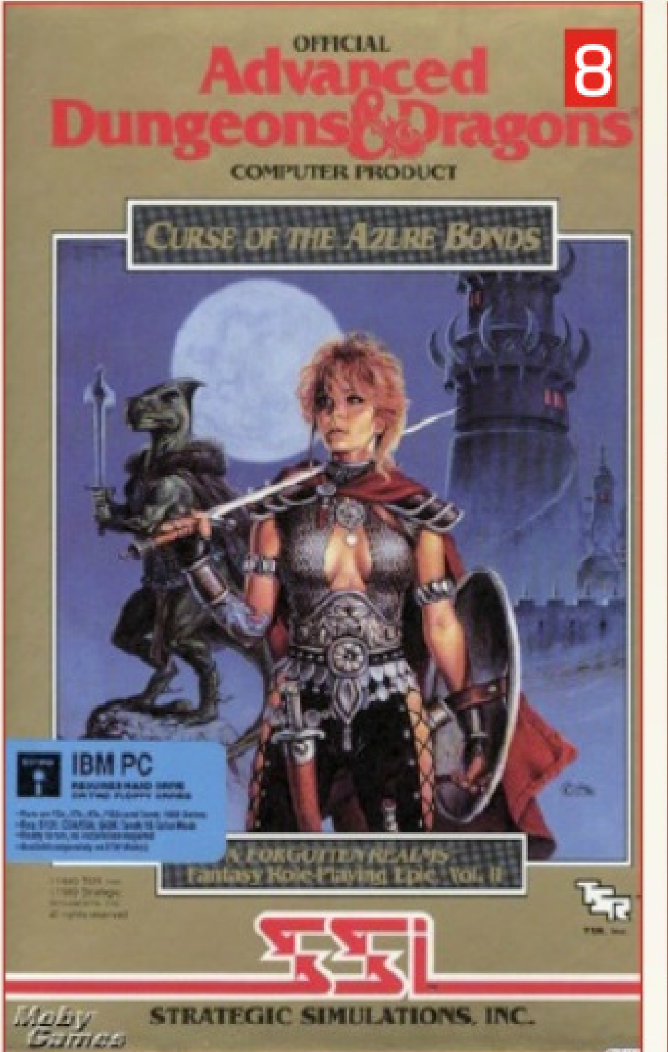




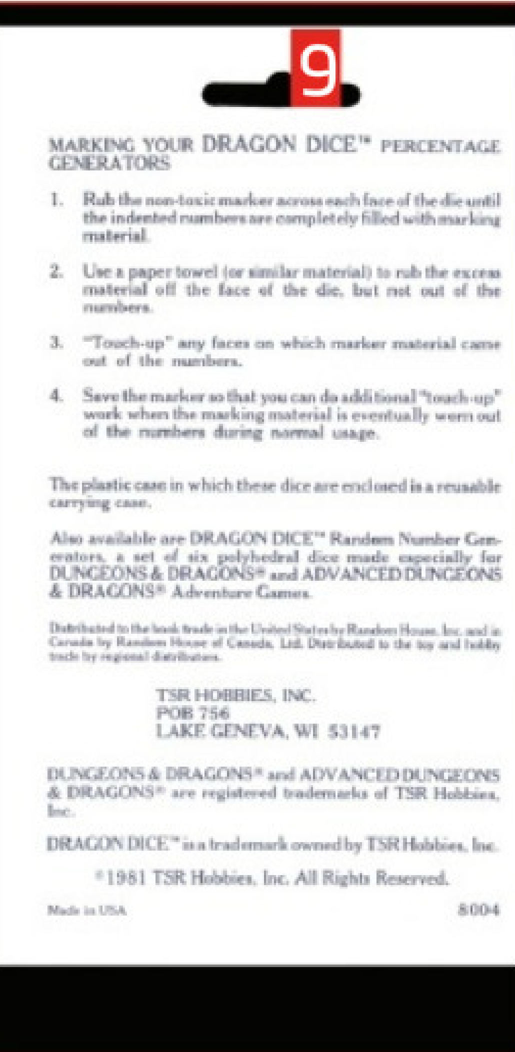












过”之列，当然也少不了一些声名不彰的奇葩作品。虽然其水平参差不齐，但只要肯出版，总有玩家会买账。其他很多公司无论是否获得授权，在游戏设计时也难免会有所参考，从而使得DnD成为游戏界事实上的RPG标杆，其地位大致相当于《魔兽世界》之于当今网游。

盛极而衰

上世纪80年代后期至90年代初，TSR采取大量发行产品的方式来提高利润。“萝卜快了不洗泥”，开始有粗制滥造和质量低劣的作品充斥市场（可参考泛滥于各大文学网站的YY流玄幻小说），产品质量严重滑坡，加上大量优秀设计师流失，只好用血腥与暴力吸引玩家，“戏不够拳枕凑”，这又引发了许多道德争议。

过多的垃圾作品也影响了电子游戏市场，甚至导致SSI被收回ADnD的使用授权。然则TSR却并未吸取教训，因为什么都想搞，摊子铺得过大，财政状况不断恶化，于是趁着ADnD牌子还值钱，“滥发授权”便成为快速敛钱的直接手段。随便什么三脚猫公司出的破烂游戏，只要肯给钱就是“官方授权”（喂，所谓“收回”原来只是为了卖给更多家啊？！），质量雪崩更是一发不可收拾。

1993年，威世智携划时代的《万智牌》登上历史舞台，“集换式卡牌”一跃成为最来钱的新游戏形式（《万智牌》《游戏王》和《魔兽卡牌》至今仍是卡牌游戏界的三大印钞机），一时间大家都开始跳这个坑。TSR看人赚钱自己眼红，也想搞集换式，不顾自己是否具备相关优势，闭着眼睛大把大把钞票扔进去，邯郸学步的结果，自然是钱都打了水漂。TSR为了打击对手投入了太多资金，倾家荡产还没成功，被迫破产清算，反被对手威世智所收购，真是很讽刺。

这是DnD的黑暗时代。

起死回生

幸好，威世智在收购TSR后，将ADnD这块一度蒙尘的金字招牌再度细心打理，开始了自己的ADnD复苏计划，Interplay公司成功获取ADnD系列游戏的再次授权。

1997年，Interplay公司旗下一个开发小组制作了游戏史上的最传奇的RPG之一——《辐射》（后现代启示录

风格，没有剑，也没有魔法），并赢得当年的最佳RPG大奖。这个小组（其成员全部都是狂热的RPG爱好者）随后被Interplay组建成游戏史上最传奇的RPG工作室（没有之一）——黑岛工作室。

黑岛工作室与加拿大的BioWare公司（这两家一度经常被人搞混）合作，先后于1998年成功搞出被称为“ADnD中兴之作”和“史上最佳DnD游戏”的《博德之门》系列，以及1999年的并列“史上最牛的电脑游戏”之一（唯二的另一个“之一”就是《辐射》了）的《异域镇魂曲》（可惜不是系列）。连续3年，做了游戏史上空前绝后的3款最佳RPG，黑岛工作室成为无数游戏爱好者心中的神（后来的新神“暴雪娱乐”此时刚推出《暗黑破坏神》，“魔兽”当时还在用2代跟“红警”苦苦搏杀）。

“博德之门”系列庞大的沙盘世界，设计精巧的剧情与对白，友善且强大的无限引擎，让游戏爱好者们趋之若鹜，引导了无数新玩家投入DnD门下。《异域镇魂曲》则以引人入胜的剧情，渗入深刻晦涩的哲学思辨，你不用担心在游戏中被击败，死亡不过是爬起来再战，只需专心回答一个问题“什么可以改变一个人的本质？”它甚至超越了“好玩”或“不好玩”的境界，就像一杯苦涩的浓茶，将DnD从奇幻文化真正提升到了哲学层次。

无论新老玩家，都欣喜地发现“DnD游戏竟可如此美好”。在十几年后的今天回忆起来，这一幕仿佛是流星划过，在网游大潮铺天盖地到来前，单机游戏最让人回味无穷的一段时光。今后也许还会有更多更美好的单机游戏，但那种时代感觉已经很难再找回来了。

这是DnD的白银年代。

辉煌转生

无论ADnD的电脑游戏多么成功，DnD系统本身真正的重生，还是要等到威世智于2000年推出的第3个版本（3.0，即3E）及其修订版（3.5，即3R），统称为“3版”。在DnD 3版中，字母“A”被去掉了，以强调其“简化规则，面向新玩家”。

这是一次真正的进步，混乱纠结的规则进行了调整，大量复杂图表换成了简单的调整值，许多限制被取消，玩家创建角色的自由度也大大提升。整个游戏世界前所未有地统一在一套数学模型下，并且非常灵活，具有极大的泛用性和适应性，可以不加修改地模拟出近乎所有RPG场景，还有无数扩充资料支持。更重要的是，威世智为了推广这套系统，将其做成Open Gaming License（开放式游戏许可）的D20 System，简单来说就是“我们提供现成完善且‘立即可用’的游戏引擎，大家一起来做我们的兼容产品吧！除了极少部分注册内容（特殊怪物、人名法术）外，其他都可以用哦！”

对于游戏爱好者来说，无需亲自搭建基本的底层数据，只要发挥想像力，就能利用许许多多现成材料，快速创造出属于自己的世界！标准的剑与魔法也好，奇怪的异世界设定也好，都可以将自己的壳，稍加调整套装在D20 System这架通用核心引擎上，各种规则、模组便如百花齐放般涌现，且彼此兼容。这场景仿佛当年各家游戏公司为众多显卡声卡驱动搞得焦头烂额时，微软以DX通用接口一统江湖，从此游戏设计再也不用为硬件兼容性头疼了一样。

3版规则出版至今已经有12年之久，其生命力依然长盛不衰。尽管威世智已经将版本推进至4.0（第5版据说也快出了），仍有很多第三方公司在做与3版规则兼容的各种变体设定和扩充。包括今年拿到年度最佳RPG大奖的“寻路人”（Pathfinder）系列，其设定和模组都可与3版DnD无缝通用。

在国内，第三波公司适时推出了第3版的中文三宝书《玩家手册》《城主指南》和《怪物图鉴》，这为DnD在国内的推广铺平了道路。遗憾的是，三宝书出完不久，第三波就关闭了大陆的图书部，接下来的扩充翻译与宣传推广，只能由爱好者们自己充当。众强者们自发翻译了大量中文资料，无论数量还是质量都蔚为可观，只可惜拿到官方授权的寥寥无几，多少有点名不正言不顺。直到最近这两年，才又有两家出版社分别拿到3.5版与4.0版的授权，再次出版DnD的中文规则书，至于威世智一菜两吃导致双方争议谁才是正牌的纠葛，就是另一个故事了……此处暂且不表。

技术大潮

时代的车轮滚滚前进，千禧年前后，正是电脑技术飞速发展的时代，Voodoo、NVIDIA、DirectX、OpenGL……3版DnD规则也搭上了“3D游戏/网络游戏”这趟特快列车，其代表作便是《无冬之夜》。与2D RPG的王道之作《博德之门》相比，《无冬之夜》无论剧情和角色都明显单薄，





10.D20 System：开放的RPG系统
11. 让黑岛一战成名的《辐射》







12. DDO：不算成功的网游探索
13. 5E将至！
14. 威能卡：非常好用，可惜没有中文版

纯走流程的话只要几个小时就能通关。但《无冬之夜》重心并不在此，而是利用其网络特性，充分发挥出DnD的易扩展性。同一套引擎，添一段剧情，几个新职业、新专长、新怪物，就是一个新游戏。兼容旧版人物又能收买老玩家的感情，成本不高还能大卖，以游戏设计来说有点投机取巧，但从商业角度则无可厚非，且大获成功。

随后的《龙与地下城Online》（DDO）则走了纯网游的路子，直接以副本为主打，精心设计的遭遇战让许多玩家高呼过瘾。可惜虎头蛇尾后继乏力，不知是否因授权的缘故，DDO过低的等级上限导致角色成长空间受限，新版本的开发又成本过高姗姗来迟，在玩家一段时间的资源积累后数据平衡性难以为继，只能以越来越妖孽的变态装备来弥补（这一招曾在《无冬之夜》里用过），但最终还是数值系统全面崩溃。老玩家大量流失，新玩家难以加入，服务器开得轰轰烈烈，关得悄然无息，不知不觉间淡出了玩家视线。许是DDO前车可鉴，随后很少有DnD的网游传闻，不过随着今年《暗黑破坏神Ⅲ》上市，“无尽的地城”这出戏应该还有得唱，就是不知谁先开口以什么方式继续唱了。

毁誉参半的革新

2008年，威世智推出DnD的第4个版本（4.0，即4E），这个极具争议性的版本，大量基本规则被重塑，再一次表现出DnD甩掉历史包袱的决心。

最明显的变化是“玩家体验桌游化”，即快速、简单、模块化，也被许多玩家评价为“网游化”，许多设计思想与《魔兽世界》非常接近。沿用了很久的魔法准备系统、9级魔法列表、20级封顶等等，都被改掉了，代之以各种基于卡片化和路线选择的新系统，更强调走位和小队配合，而且人人都能加血！

所有职业特技（包括基本攻击能力和所有法术！）都被统一成为“威能”，与此配合的是威能卡、道具卡等套装卡片。《玩家手册》为不同风格的角色给出预设的成套能力组合（类似于网络游戏的天赋树、宗派），只要照着选总归没大错。玩家在创建角色时只需确定最基本的属性，再根据人物偏向选择若干张小卡片，一个“立即可用”的角色就已设定完毕。

所有角色职业与怪物都有了新的战术类型导向，被划分成不同类别的“职责定位”（类似于《魔兽世界》里的坦克/治疗/伤害输出），有点像“组队下副本”。玩家可以快速了解队伍结构和自身定位，缺什么补什么。游戏主持人也能根据场景需要，快速搭建出一支怪物大军。4版希望让玩家在战斗中感受到“‘大片’级的英雄救世”氛围，戏剧性的对攻过程。往往是一个首领级Boss怪物率若干个不同类型的部下乌央乌央地冲过来（一大波僵尸正在接近！）。怪物职能中还新增一类“杂兵”——本身战斗力不低，但只有1HP，打中就死，一个火球下去轰杀一大片——以此造就“怪物如海潮暴涌，英雄如中流砥柱”的场景。

战斗作为游戏的核心内容，从规则支持上可以看出设计者有意用战棋规则与流行网游（就是《魔兽世界》）相比较，整体就是给你更多更多能够战战战的东西。超越规则设计的种种奇妙复杂的战术组合被取消了，你只需简单选择“使用这项威能”或者“开启那项能力”，轻松轰杀比自身高5级的精英怪物小队也不是什么难事。

种种设计的实际结果，只能算可自圆其说。比如说，设计者希望能让玩家有多种战术配合，但法系职业与战系职业都有同样数量的每日/遭遇/随意威能，可选项虽多，可用的、好用的、能打的能力也就那么几样。大多数情况下，所谓“战术安排”不外乎如此——玩家看看手里的小卡片，“是Boss战么？”是就先扔最强的每日威能（每天限用一次），否则扔完遭遇威能（每场战斗限用一次）扔随意威能（可以无限使用），如果还没赢，就说明打不过该跑路了。

个人而言，让我不爽的是基本种族竟然砍掉了半兽人，而精灵却占了3个名额（精灵、雅灵、半精灵），新加入的种族名为“龙裔”，实则不过是条会走路的蜥蜴……

尽管很多人认为4版过于“快餐化”，但所有体验过的玩家仍得承认，在“快速进入游戏”和“快速进行游戏”这两方面，4版的确比3版有明显进步（可能有点“矫枉过正”）。如果你想让几个纯白新人在几分钟内从零开始进入游戏，绝对是4版来得省心省事。

展望与期待

也许威世智自己也感觉到4版的种种不足，2012年第5版的DnD规则也逐渐浮出水面。根据目前放出的测试版资料，5版似乎想找回一些“旧感觉”以讨好老玩家，并继续让游戏保持“简单、快速”以吸引新手。

这是一个好的发展方向，至于成功与否，还得看正式版本推出。

如果变化剧烈的DnD已经不是你的菜，那么我们还有什么出路？其实忠实的纸笔游戏爱好者们并不甘寂寞……

Pathfinder？那是啥？

在要任何一个人解释这个单词的时候，遇到什么样的回答都可能。你在某国产搜索引擎上，在超过100万的搜索结果中，也只能找到汽车、电影和鞋子这些答案。由此可见这个游戏在中国的受众有多小，甚至于连它的中文译名截至目前都没有获得共识和认可，有人叫它“求索”，有人叫它“寻路者”，还有人叫它“开拓者”。不过如果你使用一些英文搜索引擎，你会惊讶地发现，排在最前面的结果居然是一个叫paizo.com的网站和一个叫Pathfinder RPG的游戏。

一个如此名不见经传的小众游戏有哪一点值得介绍呢？这也要从DnD的版本变更说起。话说DnD的版权从TSR一路流转到威世智后，威世智对这个庞然大物也的确用心，10年不到就改了三版，从3E到3R再到4E，内容与时俱进，规则也不断翻新，但这些创新和改进迎来的却并非是一面倒的赞美和支持，在创作3E时，威世智刚刚接手不久，推出新版DnD的主要目标是更新产品线，吸引老玩家回归，而3E和3R的主创人员都是从最初的“链甲”一路玩过来的十几年的老玩家，所以在继承传统上做得比较好，或者也可以说比较保守，处处都能看到2版的影子。

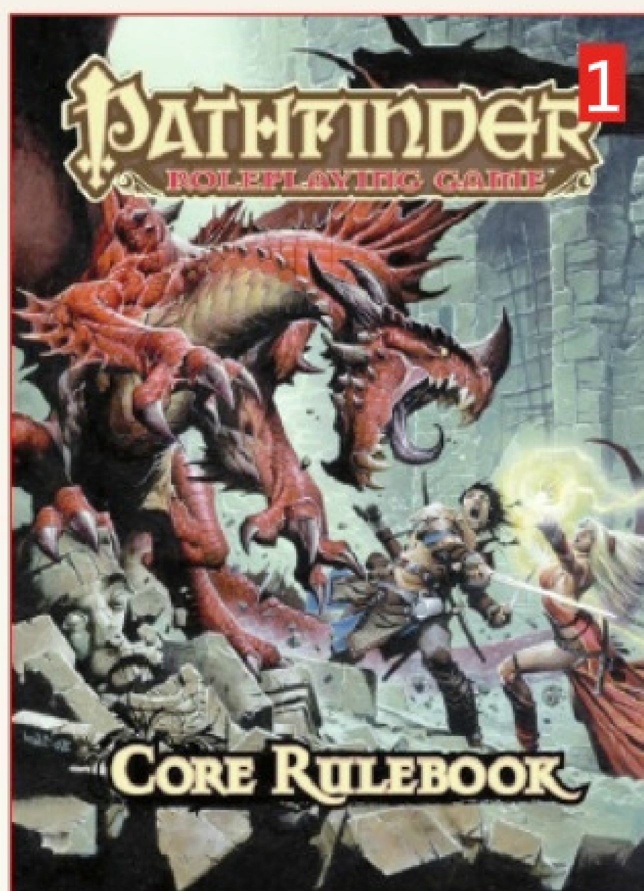
进入21世纪后游戏越来越快餐化，玩家越来越浮躁化，传统的慢节奏纸笔游戏很难吸引新生代的玩家。经过差不多10年的运作，威世智也对DnD的发展前景形成了自己的看法，于是就换了一批作者重新制作第4版。新主刀的这批创作者虽然也是资深DnD老玩家，但本着上头的压力和想要超越前人的想法，作出的改变可谓相当彻底，把本来慢节奏多样化的游戏改成了快节奏杀杀杀，以至于4E甫一推出就赢得了“魔兽地下城”的“美名”。这样的改变惹火了不少传统DnD的爱好者，因此一时间暗流汹涌。恰好与此同时还发生了另外一件事，有一家名为Paizo的出版公司，之前被威世智授权出版两本DnD的官方杂志，也就是《地城志》和《巨龙志》，同时也依托威世智的开源平台D20OGL系统出版一些自己的补充规则书，小日子过得挺滋润。但威世智在对DnD进行大刀阔斧的4E改革的同时，对两本老资格的杂志也动起了手术刀，决定将这两本杂志的发行权收回，然后依托自己的网络社区资源进行在线发行。

威世智的改革决策非常符合时代的潮流，但这样一来却把小本经营的Paizo逼到了悬崖边上，D20就要被4E抛弃了，主业两本杂志的发行权又被回收了，怎么办？继续跟着威世智走，开始准备发行4E产品？那不是要一辈子仰人鼻息吗？于是,有骨气的Paizo决定毅然和DnD一刀两断，另立山头，推出自己的战役设定！

霹雳一声巨响，Pathfinder从天而降！

当然，Pathfinder的实际诞生过程没有以上戏说的这么夸张和草率。忠实一点说，就是有一群DnD的忠实玩家不断地积累着自己对DnD的各种改进和想法，然后恰逢威世智的转型和Paizo的困境，于是这些想法就汇聚成了一个新的RPG。这就是Pathfinder。

Pathfinder的主笔Jason Bulmahn是《巨龙志》的资深作者，《巨龙志》的内容是什么？各种原创的职业、技能、物品、怪物，以及最重要的——房规！同时他也是一位玩龄超过30年的DnD玩家，出于对DnD的热爱，他放弃了原本的建筑师工作转行做了游戏作者。让这样一位擅长在D20系统中进行各种规则改编和创作的作者来领衔Pathfinder的创作应该说是Paizo的一个英明决定。同时









1. Pathfinder核心规则书的封面，古朴华丽糅合了时尚跳脱感的字体很好地传达了游戏的风格

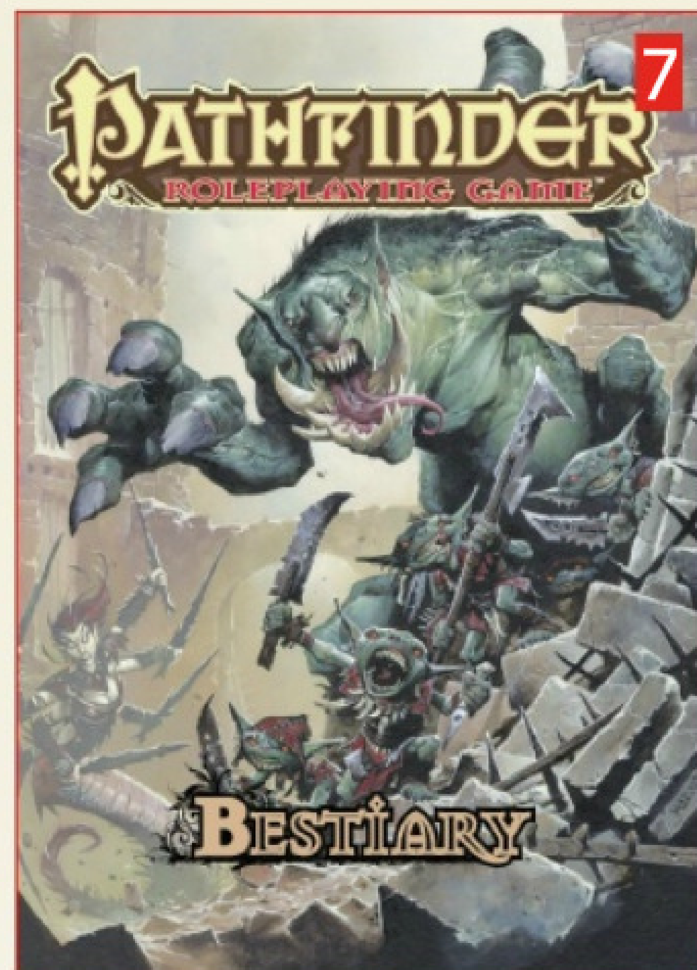
2. Pathfinder第一个长篇大冒险《Rise of the Runelords》的纪念合集，原书是6本，分一年出完，现在有了合订本

3. 《巨龙志》是无数作者的发迹之地，无数房规的推广之源

4. DnD 3版时代以冷硬华丽有充满狂邪气息的画风成名的Wayne Reynolds的大量插图也是Pathfinder大受欢迎的因素之一，这张狂霸酷跩的画像直接使奥法骑士成为最热门的进阶职业









5.规则书的每一章前面都有个华丽的场景小故事，这招显然是从白狼那里学来的，这是第四章技能的题图，圣武士打算如何从巨虫体内险中求胜呢？靠的是哪种技能？
6.PF火了之后，也有大批出版社投在PF门下开始出版PF的补充规则书，比如这是Adamant公司出版的一本怪物资料集的封面，目前也出到第三本了
7.同DnD类似，PFRPG的核心规则书中也有怪物图鉴，不过名字叫Bestiary，目前已出至第三本，不过在其中你是找不到眼魔和灵吸怪的，因为那是需要付费才能使用的DnD原创版权怪物
8.Varisia的地图，这只是Pathfinder世界中的一隅，是不是有点像费伦呢？

Jason Bulmahn也是一位很怀旧很尊重传统的人，他邀请了2版时代“异度风景”的主创和3版时代的核心规则主笔Monte Cook作为顾问，向他详细讨教了整个3E的创作和改革思路，并把Monte Cook所做的序言放在了Pathfinder核心规则书的第一页。由此可见，Pathfinder的主要目标就是继承，服务的就是那些玩了十几甚至几十年DnD，还想继续玩下去，却对陈腐的规则越来越不满的核心玩家。这是一件费力不讨好的工作，但是Paizo背水一战的全力支援和Jason Bulmahn的耐心细致与敬业却成功地完成了这个看似不可能的任务。

Pathfinder在推出之前，为了确保能真正的服务于玩家，听从于玩家，决定将整个规则免费在网上发布，任人下载，然后搜集所有玩家的反馈进行改进，短短一个月就有超过5万人下载并使用这套新规则进行了游戏（好吧，写这句话的时候其实我挺窝囊的，史上最庞大的RPG公测参与人数，不到一个国产山寨页游在线者零头的零头，嗯，大家别往心里去……），而且好评如潮，Pathfinder也因此获得了最大的在线RPG社区ENworld的最佳免费游戏大奖。Pathfinder的野心和魄力由此可见一斑。

Pathfinder作为3E和3R的灵魂继承者，还免费发布了转换规则，让玩家可以简单地将自己的3E或3R中的人物、物品和冒险转换成Pathfinder规则，而不必从头开始游戏。有意Pathfinder这种血统上的继承，很多玩家将其称为DnD3.75，或者DnD3RR。

带着传统DnD玩家10年来累积的热情，Pathfinder在发行之后一路凯歌。预订直接销售一空，同时Paizo结合了多年的RPG社区运营经验，大力进行了在线社区的建设，并且把补充资料的发行方式进行了改革。Paizo把旗下的Pathfinder产品分成了4个大的产品线，分别是扩展规则（以各种新职业新物品新怪物为主）、战役设定（以世界背景、NPC人物、地区和城市介绍为主）、冒险之路（每年一部，每部6章，让玩家可以从1级玩到20级的完整大冒险）和其他模组（一些可大可小的冒险模组，淡化背景，也适用于其他公司出品的战役规则）。后来随着产品线的扩大又加入了卡片游戏、小模型游戏和大型战役等更多的系列。玩家可以根据自己的需求选择按年、按季、按月订阅和购买其中的任意系列，灵活方便，清楚明白，童叟无欺，比威世智和白狼传统的出一本卖一本的在线发行方式改革得更彻底。这种新的发行方式也广受好评。

随着Pathfinder产品线的逐步充实，玩家数量也越来越多，将Pathfinder改编成PC游戏的呼声也日渐高涨，终于，制作《星战前夜》（EVE Online）的公司CCP Games，别急，他们忙着做《Dust 514》和《黑暗世界在线》呢，其实是CCP公司中原本负责制作《黑暗世界在线》的小组中的一部分制作者，脱离了CCP，并和paizo达成协议，开始开发Pathfinder的网游版。这个消息公布后吸引了大量玩家关注的目光，很多外媒甚至把这个游戏评为最值得期待的下一代网游。不过目前游戏还处于非常早期的研发阶段，广大Pathfinder爱好者和DnD爱好者只能继续期待。

其实Pathfinder还有大量的内容值得一提，比如说它如何继承了2版风格的丰富多彩的世界设定，如何让种族之间的区别更加明显，如何让各个职业的成长感更强，能力更加平衡等等，甚至Pathfinder针对DnD3R究竟做出了哪些具体规则上的改变都还完全没有提及，这些更具体的东西，感兴趣的读者完全可以自行到书中去寻找答案。

如果给Pathfinder做一个个人化的总结，那么可以说，Pathfinder对传统DnD进行的改变就如同将一座百年四合院用最大的耐心和细心进行翻新、加固和改建，高墙依然是青砖，屋顶依然是灰瓦，窗框依然是雕花，房梁依然是巨木。任何玩家都会赞叹，没错这就是DnD，但同时你也能在这里找到全开放式的厨房、声控照明系统、Wi-Fi全覆盖和地下停车场，任何玩家也会感叹，这才是贴心的DnD。

Pathfinder塑造了目前为止玩家心目中最像DnD的DnD继承人，虽然它已不能再使用那个辉煌的名字，但这条继承了正统精神的旁系血脉在DnD接近40年的发展史上走出了最精彩的一条支路，并且将会越走越远。

尾声：深邃的地城没有尽头

正如前文中多次提到的，上世纪70年代末，在无数玩家的共同努力下，和原始的“龙与地下城”有很大不同，有着更为复杂的结构和更多的规则的“专家级龙与地下城”（Advanced DnD）正式推出。此后，“专家级龙与地下城”的影响和价值越来越高。到了80年代中期，通过使用授权，它成了一个能带来无穷利润的商标，加之诸如《龙与地下城》动画片的推出等登陆传统媒体的商业化行为，进一步将ADnD推上了成功的巅峰，并将这个游戏推向了大众。1989年发行的第2版“龙与地下城”规则不仅挽救了处于危机中的TSR，也将游戏规则修订得更为完善，它能使人更好地组织规则和进行游戏，这也是后来《博德之门》的Infinity引擎所主要参考的规则。也就在80年代，真正属于DnD系统的电脑游戏才正式起步。

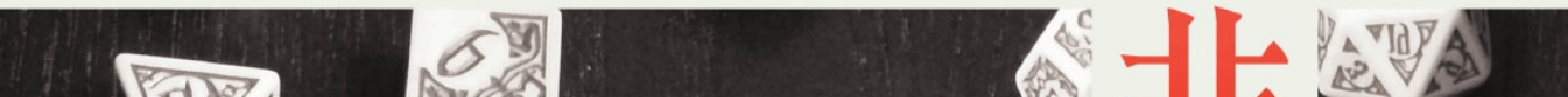
这其中的过程既简单又复杂。早期欧美电子游戏大多是从狂热的“龙与地下城”玩家中流行起来的，比如《魔法门》《创世纪》和《巫术》这三大和“龙与地下城”有着千丝万缕联系的欧美RPG几乎掌握着80年代的欧美游戏中枢，后来著名的SSI游戏公司获得了“龙与地下城”的开发授权，DnD游戏正式在游戏的黄金年代崛起。虽然“龙与地下城”游戏十几年来走得并不顺利，但有些东西是永远不会变的，从早先的《光芒之池》到后来无法超越的《博德之门》，DnD的游戏出过精品也有过糟粕，但其最辉煌的时刻永远会被人牢记，最差的那一面就此沉入历史。就算后来整个欧美RPG经历了一步一步没落又一步一步觉醒的艰难，这些游戏的名字是值得被书写的，甚至10年、20年也会有人记得这些游戏和它所带来的影响。

在加里·盖加克斯去世那一天，当红的《魔兽世界》在它的在线公告上公开纪念了这位“龙与地下城”的创始人。虽然本人很反感“龙与地下城泛论”，就是看什么都像“龙与地下城”，都是抄“龙与地下城”，但暴雪的大作无论是《魔兽世界》还是《暗黑破坏神》多多少少总有一点“龙与地下城”的影子，无论是《魔兽世界》中深入人心的兽人形象和巫妖的传说还是《暗黑破坏神》里的刺客、圣骑士、武僧和Boss毁灭之王巴尔，都带有深刻的“龙与地下城”的印记。当然，暴雪的游戏之所以有了之后的辉煌，是因为他完全抛弃了“龙与地下城”的回合制作，转而将注意力放在即时的动作成分上，诞生了新形式的欧美ARPG才是其成功的原因，就这点来说是与“龙与地下城”完全不同的，但在文化与精神上却又有着相通之处。“上古卷轴”“地牢围攻”等作品或许很难评价是不是和“龙与地下城”一脉相承，但至少在游戏的自由度与史诗剧情上它继承了欧美RPG的良好传统，尤其是“上古卷轴”系统的开放性比起《无冬之夜》简直是青出于蓝。最后属于正统欧美RPG一支《魔法门》的后裔“英雄无敌”则在设定上吸引了各家所长，黑暗精灵等设定很难让你不联想到“龙与地下城”。

无论之前的“辐射”有多么神作，后来的“使命召唤”如何大卖，如今“刺客信条”的白衣刺客又是如何衣袂飘飘玉树临风，欧美系的传统玩家是仍旧无法忘怀剑与魔法的，再多的后现代文化也无法动摇奇幻游戏的地位，那是流淌在文化血液里的浪漫与忠诚。矮人与精灵、圣剑与魔法、城堡与森林、地上与地城，欧美系玩家从来没有忘记这些属于时代的东西。所以后来当《龙世纪》带着强烈的传统烙印出现后，才会引起如此之大的反响。虽然它并不是“龙与地下城”，但它却是真真实实的剑与魔法。先不论Elipse引擎和最早《无冬之夜》千丝万缕的联系，《龙世纪》无论是技能系统还是六属性的配点都和“龙与地下城”的规则如出一辙（有人问，为什么不干脆做成“龙与地下城”？因为“龙与地下城”的规则版权是要收费的，而且威世智要价很高），尽管在职业专长的构造上比较接近网络游戏，伙伴系统的好感度也是相当眼熟，偏向宏大史诗般的剧情以及丰富的设定细节（就连剧情中主要的组织灰色守望者和无冬城的灰袍都有那么点相似）让玩家重拾了那份久违的心情，《龙世纪》的成功几乎已经是水到渠成，再加上相当人性化的AI（《无冬之夜》的AI太蠢……）。就如《龙世纪》的资料片名一样，在《无冬之夜》后它顺利地完成了一次传统剑与魔法RPG的觉醒，只不过后来BioWare和EA太过于急功近利，让《龙世纪2》的销量就不怎么好看了，一代来之不易的地位又有点摇摇欲坠。

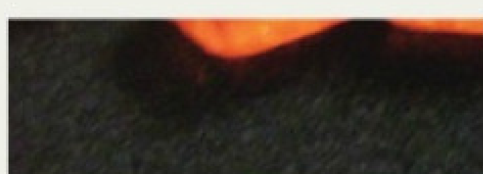
龙与地下城，这5个字曾经是欧美游戏的骄傲，也是全世界玩家的宝藏，但在网络化与手机化的时代，已经没有多少人有耐心去花大量的时间完成一场盛大的冒险。正如许多经典会经过繁荣、没落与复兴的过程一般，DnD电子游戏也经历了一个10年的辉煌后，渐渐归于沉寂。不知不觉，《无冬之夜》也已经诞生了10年，在这10年间，正统的DnD系游戏几乎没有了下文，传统的欧美系RPG也只有“上古卷轴”“英雄无敌”等几家留存。但就是在最近，频繁传来了一些让人振奋的消息：《博德之门》的重制版即将在多平台发行，黑岛有了重组的可能，而《异域镇魂曲》的天才制作人克里斯·阿瓦隆连同《辐射》的制作人蒂姆·凯恩、《无冬之夜2》和《冰风谷》的制作人乔什·索耶将重聚黑曜石，会为我们带来一个继承了《异域镇魂曲》精神的纯玩家向RPG——Project Eternity。这对广大欧美RPG玩家来说无疑是一个好消息，可就算一代传奇制作人云集的Eternity最终成为新一代神作，它也不再属于“龙与地下城”了。尽管如此，我们也仍旧相信，“龙与地下城”的精神会一直传承下去。

巨龙的咆哮不曾远去，深邃的地城没有尽头。

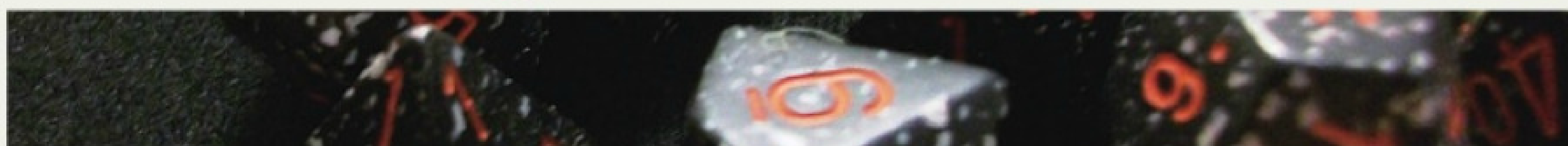
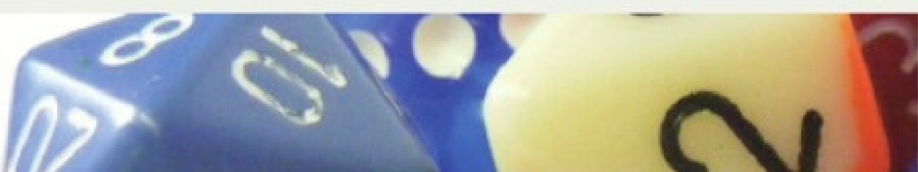
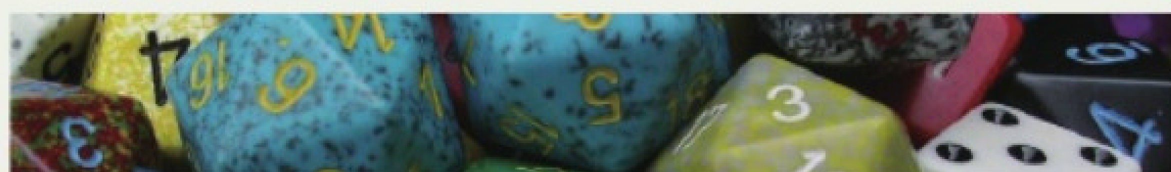


非



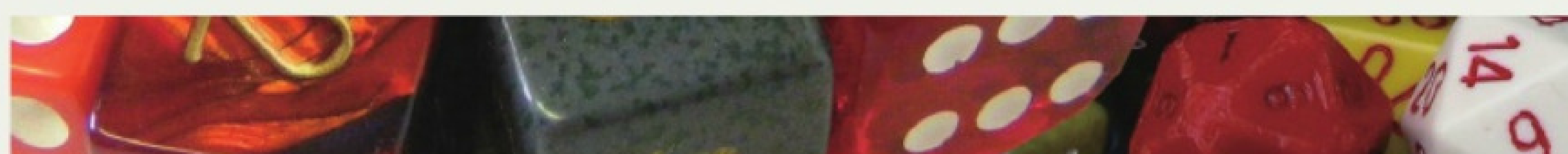
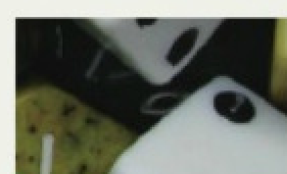


专业

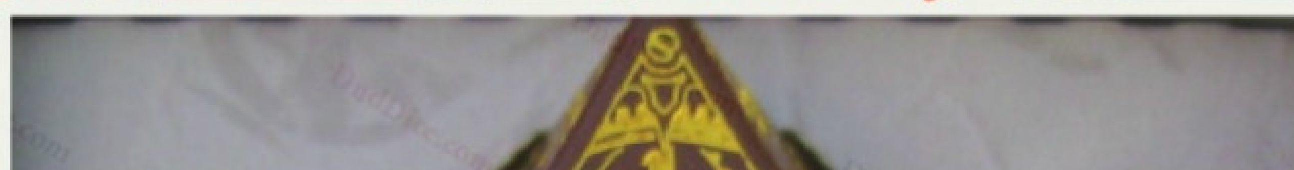
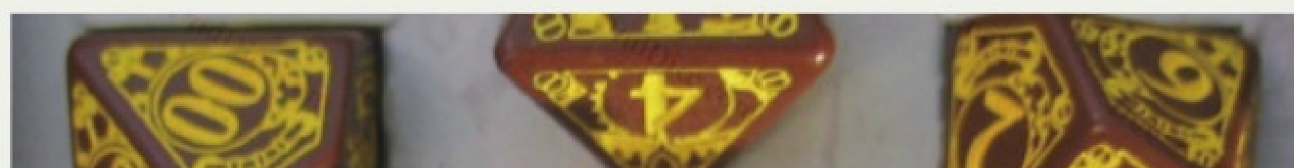





演员



的

乐趣



非专业演员的乐趣

TRPG及其他

策划
本刊编辑部

执笔
xiezhenggang

它如同一种生活方式，每周末与朋友玩玩游戏，晚上闲着没事胡思乱想一番，构思几个新人物，设计几个小陷阱，翻译几段国外的资料，把上次聚会发生的剧情整理修改一下写成小说。你需要的，仅仅只是一颗“如果我是某某某……”的YY之心。这就是TRPG，这就是跑团……

从“大富翁”说起

都玩过“大富翁”吧？

阿土仔（伯）、孙小美、钱夫人、零零八、宫本宝藏、大老千、金贝贝、沙隆巴斯、呜咪……这些我们耳熟能详的名字，回想起来分外亲切。

话说有这么一天，孙小美、零零八、宫本宝藏、大老千和钱夫人几个人过腻了尔虞我诈彼此竞争的日子，相约放下过去的恩仇，找个新地方共同发展。他们选了一个美丽的岛国，把各自以往积累的资金凑在一起，开了一家“大富翁网吧”！

谁料这个小地方景色虽美，人却不咋地，整个岛国黑社会势力猖獗，几位网吧老板以往都是呼风唤雨的主儿，一时看轻了当地的社会治安，没有及时拜会这里的地头蛇“搧嘴组”，三天两头被人骚扰。

到底是大风大浪里混出来的，他们几个都有自己一手绝活——孙小美家传暗器专打人身三百六十要穴；零零八左右双枪弹无虚发；宫本宝藏剑术超凡入圣；大老千赌技出神入化，钱夫人虽然武艺差点，胜在姿色过人，裙下自有一帮忠心保镖日夜守护。那些地痞流氓一个个兴冲冲地从前门进来收保护费，反被灰溜溜的从后巷扔出去。

然则搧嘴组老大“吉报富郎”也不是省油的灯，略施小计，让几位老板中了“七合彩”，赢得“豪华客轮环岛七日游”的大奖。几位老板们兴高采烈之余不免有点得意忘形，交代伙计看好店铺就一起上船游玩去了。

等他们下了船，才得知自己漂亮的网吧早已烧成一片白地，“起火原因不明，有待调查”，继而发现银行账户被冻结，刚买了3个月的保险“已过期”，海边别墅“被海啸卷走了”，连移民局都说他们的护照“疑似伪造”！

莫非真要赶尽杀绝？！

钱夫人利用自己的人脉打探消息，很快就弄清楚到底是谁在背后搞鬼。愤怒的老板们聚在一起，商议如何复仇。众人同仇敌忾，怒从心头起，恶向胆边生，零零八起出自己暗藏的军火分发给大家，大老千妙手空空弄来一辆车，所有人怒气冲冲地杀向吉报富郎常住的小楼。

快到小楼，他们渐渐冷静下来，才发现对方早有防备，整栋楼房被改造得铜墙铁壁一般，周围街上到处都是黑西服戴墨镜怀里鼓胀胀的大汉往返巡逻，小楼门口站着两个彪形大汉，正用警惕的眼光看着这辆形迹可疑的小车！

这时候，如果你是这几位老板，你会怎么做？

假设这是一个电脑游戏——

如果是id Software（代表作：“雷神之锤”系列）制作的，现在可以肩扛榴弹手拎转轮机枪腰带里挂满了手雷身上缠满子弹带开始选择武器一路开枪开枪开枪轰杀进去了；

如果是Pyro（代表作：“盟军敢死队”系列）制作的，现在可以开始计算哨兵们的视野和巡逻周期了；

如果是CAPCOM（代表作：“街头霸王”系列）制作的，不妨翻出你的力回馈手柄接上去，不然键盘用不了多久就得完蛋；

如果是Westwood（代表作：《红色警报》）制作的，现在可以把小车展开成基地，批量训练打手、间谍、修理工、特务、催眠师和自杀式人体炸弹；

如果是Black Isle（代表作：“辐射”系列、《异域镇魂曲》）制作的，请与哨兵对话，根据领队者的魅力和智力，大概几个对话选项中会有一个可以不动刀枪以和平方式走进去；

如果是Ubisoft Montreal（代表作：《波斯王子——时之沙》）制作的，不妨干掉几个巡逻兵后绕着围墙走一圈，说不定就能发现有棵高大的椰子树，距离某个阁楼敞开窗口下伸出的小旗杆特别近；

如果是某国产游戏制作商（代表作：XXXXX）制作的，你应该10级以前到XX街打流氓，10~20级到XX区杀地痞，20~30级拿XX路的恶霸开刀，30级以后进入特定场所“地下拳会”PK不红名，开放“工会战”和“攻城战”，想要提高等级最好24小时“挂机”“刷怪”，听说最近有不少复制装备的被封号了……

……

在**“某种情况”**下，或许你还可以考虑以下方案——

火力够猛的话直接冲进去；

找个无人角落翻墙进去；

用铁锹挖条隧道钻进去；

找到住宅的入水管，往里面投毒；

找到下水道的出水口，堵住它，然后装扮成维修工混进去；

打电话给警察局举报“某处藏有毒品”，趁他们老大“回避”警方的时候伏击他；

化装成警察局长“亲自”拜访他，大摇大摆地走进去；

高价雇个狙击手远远一枪毙了他；

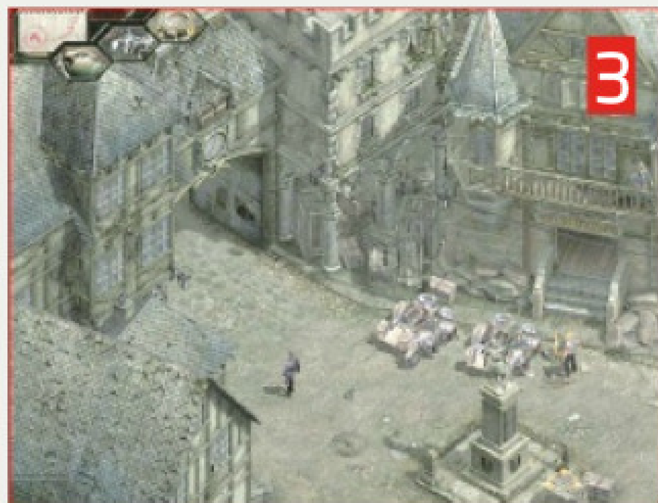
半夜用高爆炸药定向爆破，把他卧室铲平；

开着油罐车直接撞进围墙自杀式袭击；

挖断住宅电缆线，从网络侵入住宅保安系统，用他自己书房里防盗系统的激光枪射死他；







1. “大富翁”游戏的角色群像
2.你可以选择FPS式的一路轰杀
3. “盟军敢死队”式的秘密潜入

怂恿本地二号帮会“新奇组”挑战老大的地位，煽风点火，驱虎逐狼，趁机壮大己方实力，看准两败俱伤之时出击，坐收渔利；

寻找传说中的吸血鬼，探索绝对禁忌的秘密，在痛苦与甜蜜的“初拥”后化身夜之王者，君临没有阳光的世界；

画个魔法阵，献上纯洁的祭品，开启不为人知的神秘通道，召唤远古的黑暗神灵，日夜诅咒他；

最后，不是弟兄们不努力，委实敌人太凶残——咱们撤，留得青山在不怕没柴烧，回去慢慢从长计议……

还有其他办法吗？有的是！

不同的玩家玩10次，没准儿能提出1000种以上的方法——当然其中大多数未必可行。

这个所谓的“某种情况”，就是指在一场TRPG游戏中，当主持人问你“想要怎么做”的时候。咦？！“TRPG”是啥？这玩意儿有这么多选择，怎么我以前好像没听说过？它是怎样一个东西？可以吃吗？

“TRPG”是什么？

老实说，身为国内TRPG界新手入门指导/误导最出名的我，面对这个问题也觉得着实有点儿不好回答，就像对一个从来没见过大象的人描述大象长什么样，不是三言两语就能说清楚啊。

欧美风格游戏与日式/中式武侠游戏

那么先扯远一点吧，想必很多人都同时玩过欧美风格的游戏和日式/中式武侠游戏，不同游戏风格的对比也有很多前辈分析过了。先不谈游戏的里层核心，单以表面印象来说：欧美游戏经常有“自定义角色”的做法，正式进入剧情之前至少先花XX分钟来设计人物，很少有“全才”，总是在强调一方面强大的同时凸现另一方面的无能，一个等级略低的小队更胜一个更高等级的孤胆英雄，重视的是角色代入感；日式/中式则多是“预设主角”，先是一段开场动画，然后主角就直接出场了，优先考虑的是人物身份与背景故事的嵌合，“魔武双修”“神奥双修”的强人在日式/中式游戏中却比比皆是，他们“无能”的地方往往是剧情相关，比如说来自异世界，对整个社会一无所知，却可以迅速熟练运用这个世界的所有语言，并且总能自动昏迷在善良美貌迷糊少女的必经之路上被捡回家。这在游戏设计的角度，其实就是鼓励自定义角色+团队合作与鼓励预设人物+预设战术类型的区别。

欧美游戏队伍成员往往可以自由组合，却总是限制在4～6人左右（“创世纪”系列例外），而且这种自由组合往往并不影响剧情主线；日式/中式则多由剧情决定队员（其实我很向往这种1个GG和N个MM的“性”福生活……），甚至有多达十几人的队伍。在允许队员组合的时候，欧美游戏选择不同的队员往往意味着不同的战术，而日式/中式则是选择不同的剧情；

欧美游戏的剧情往往倾向于“沙盘模式”，很多游戏都偏向史诗向，可以抛开主线剧情四处游走，纯粹通关很简单也很快，玩家大部分的游戏时间都花在主线剧情之外；日式/中式游戏一直也在有样学样，玩“多结局”，但除了“XX群侠传”之类从MUD中偷师了一部分，别的大多学得个“形似”而非“神似”。从游戏设计的角度来说，这就是“以地点为导向”和“以任务为导向”的差别……更多其他比较就不再列举了，想必老玩家们比我说得更清楚详细。这些只是游戏设计的思路不同，不见得哪一种就一定比另一种更好。

以上对比或许让很多人看了不爽——你丫是不是光知道玩电脑，日式RPG的精髓都在TV Game里！还真就让您老人家蒙对了——咱家打小就没买过游戏机给我，谁要是友情支援一台PS3或者叉盒子给我耍上几年，保证上文不是现在这个样子。

为什么会有这种**基本设计思路**上的差异呢？

或许其中一个原因就是，很多欧美游戏的制作者们都是从玩TRPG开始入行，做游戏的时候未必照搬，但设计思路难免会受其影响——不一定非要“这样”做，起码知道“可以”这样做。

这就像一个作者，写小说、演戏、设计游戏时，难免不受点小时候看的故事书影响。

有人看的是金庸武侠，一心记挂着内力、轻功、暗器、神功秘籍和江湖门派；

有人看的是日本战国剑侠小说，心胸激荡着武士道、天下制霸、人斩与飘零的樱花瓣；

有人看的是西方骑士游侠小说，笔下驰骋着骑士道、浪漫、纯洁、神圣、远征、骑士与王后不得不说的故事；

有人看的是神怪小说，作品飞舞着魔法、妖怪、仙佛、法宝、神器、飞升、渡劫。

TRPG与CRPG

扯得太远了，说回正题。所谓TRPG——Tabletop

Role-Playing Game，即**桌面角色扮演游戏**，国外一般直接叫RPG，国内则将其分为以电脑为载体的CRPG和纸笔为载体的TRPG——简单来说就是一群人坐在一起集体说故事。最典型的就是鼎鼎大名的“龙与地下城”（DnD），电脑游戏的代表作包括“博德之门”“无冬之夜”系列，其中文规则也先后由三家出版社推出过3.0、3.5和4.0三个版本。由于DnD在RPG界过于位高权重，很多时候被普通玩家视为TRPG的代名词。

TRPG跟我们小时候在《故事会》上看到的“故事接龙”有点类似，但又不完全相同。游戏中会有一位玩家讲述在他的世界中发生的故事，其他玩家则各自扮演其中某个特定人物，在主持人的世界里探险。前者我们一般称之为GM（Game Master，游戏仲裁者），这个称呼玩网游的朋友想必很熟悉。按照不同游戏习惯不同，也有叫DM（Dungeon Master，地下城主）或ST（Story Teller，说书人）。具体名字并不重要，重要的是有这么一个“主持人”来提供仲裁，作为黑袍假发的法官，整个世界客观规律的代言人。

后者我们则称为Player（玩家），他所使用的角色我们称为PC（Player Character，对应的是NPC——Non-Player Character 非玩家角色）。每个玩家只需要考虑自己这个人物的言行举止即可，其他不用过多考虑，专心致志地扮演出“一个特别的角色”。

换个角度来说，其实就是我们小时候玩的“过家家”“玩具兵”的放大版。你是公主，我是王子，他是英勇的护卫，这张凳子是骏马，那支饭勺是宝剑，还有可爱侍女和邪恶的大魔王！

但我们已然不再是小孩子了，玩起来也希望认真一些，如果纯粹只是海阔天空胡玩一通，那样就是《吹牛大王历险记》了（还有人记得这个吗？真是本好书）——当然如果大家都喜欢的话，这种玩法也没什么不好。我们追求和享受的，是“非专业演员”的乐趣。为了让故事在一个可以自我解释的逻辑范围内正常运作，我们可以让它的背景坐落于现代大都市、郊野小农庄、刀光剑影的江湖、铁马金戈的战场、未来的宇宙太空、玄妙的魔幻空间，甚至动漫世界中的奇妙国度。一个故事有情节，有人物，有过程，有结局，如果用文学形式来表达，就是小说。而作为电子游戏来玩耍，就是我们熟悉的RPG——角色扮演游戏。

“写小说”是一群读者看一个作者如何YY，“玩RPG”就是一个玩家看一群作者们设计好的YY，而“TRPG”就是一群玩家共同参与的集体YY，每个人都是作者，在约好的共同的背景下，用头脑进行一场有趣的冒险。其过程可能是抽丝剥茧的侦探破案、丧尸围困的浣熊市中的极限逃亡、超级英雄大战机器人、狼人对妖蛆的末日怒吼……只要是大家都感兴趣的东西，都可以用来尝试。

这种玩法的特点包括有：个人定制，每个角色都独一无二，可以Cosplay自己喜欢的小说、动漫角色；多人组合，一般至少四五个人才能玩得比较好，但通常不会超过10个人；小队制，通常由包含各种不同特长的人物小组协作完成任务；剧情开放，一个擅长“信口开河”的主持人可以把情节带到上天入地海阔天空穿梭古今漫无边际，绝不会有重复之嫌；行动自由，没有你不能做的，只有你想不到的，只要敢为自己的行动负责，敬请大胆一试。

电脑游戏直面的几个待突破的问题

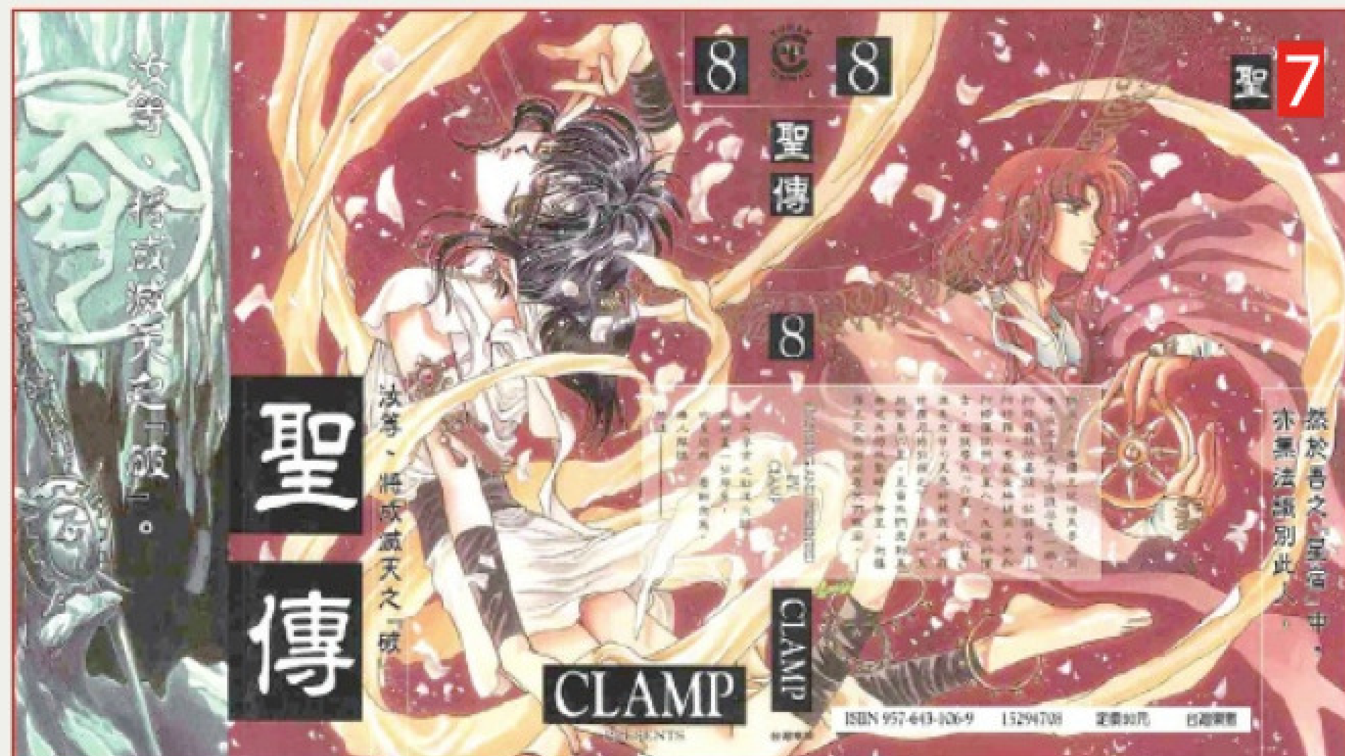
说到这里，恐怕很多人就该嘀咕了：“为啥我要搞这种复杂古怪的玩意儿？我难道不能跑到书店里买小说，或者走进软件店里选套游戏吗？”

小说可以写得很曲折动人，可是读者只能被动接受作者

4.“永远的伊苏”，永远的红发，永远的失忆
5.“上古卷轴”：总是从捏人开始
6.大侠雄躯一震，姑娘我好怕怕
7.当年纯洁如我，还在为阿修罗到底是男是女而疑惑

















8. 《仙剑奇侠传》：典型的剧情导向
9. "龙与地下城"：最经典的RPG设定
10. GTA：典型的沙盒游戏
11. 《吹牛大王历险记》：那次，我坐在炮弹上飞过敌军阵地……

的设计。当看到精彩的章节时无法体验那种亲身经历、亲自动手想办法解决问题的感觉；当看到自己不满意的地方，读者也不能从书外面伸一只手进去改变什么，作者怎么写就是怎么发生，喜剧就是喜剧，悲剧就是悲剧。而最早的电脑角色扮演游戏，其实就是为了把TRPG的玩法搬到电脑上才发明的，这种尝试已经进行了数十年，至今仍未停止。可惜经过多年努力，最终电脑只能照搬一部分TRPG的乐趣而已，远远未能达到理想程度。电脑游戏可以做得很精彩，很多游戏标榜多线程、多支线、多剧情、多结局，其中做得好的也的确让人每次用不同的玩法都能体味到不同的乐趣。但毕竟程序是死的，人是活的。一个程序设计得再严密复杂，也不可能超过活人的想像力。好的游戏可以为一个事件提供很多种解决方式，但玩家们总能提出设计者没想到的新方法。不论是TRPG还是进化后的电子RPG游戏，从某个意义上来说都是用数字勾勒世界，模拟出一个相对真实的虚幻空间。以下是几个电脑游戏设计者们一直在努力而目前还没能有重大突破的问题：

剧情固定。不同的玩家玩同一套游戏，却只能采取同一种方式，这就是市面上各种"游戏攻略"赖以生存的基石。或许真能突破这一点的还得靠各种战略类游戏。

AI固定。就连战略类游戏在这方面也没什么好招数，顶多在数种AI倾向中随机选择。深蓝（更深的蓝）击败卡斯帕洛夫靠的是准确无误的国际象棋知识和非凡的不知疲倦的高速检索能力，而不是真正的衡量局面争强夺胜。既然1997年8月29日天网没能战胜人类，想必一定是因为T-800战胜T-1000，救出了人类未来领袖约翰·康纳，那么人人会背《机器人三定律》的日子还是等《银翼杀手》和《黑客帝国》降临再说吧。

路线固定，特指解谜思路固定。比如说，大家都玩过各种各样的"密室游戏"吧？比如《红色的房间》《绿色的房间》《我要上厕所》之类的。那假如你真有一天不小心丢了钥匙，把自己反锁在屋子里，你能想出多少种办法脱身？很多游戏里面都有迷宫，生死关头还要绕迷宫着实让人恼火，大魔王们一个个把自己家里修得那么复杂真是脑子进水了。

物品作用单一化。有些游戏已经在这方面进步了，甚至如何组合/合成物品还成为游戏一大特色（比如我很喜欢的"天地劫"系列）。不过除了这种形式以外，那些武器和物品就只能这么用了吗？我试过掉下陷阱的时候把长矛横过来卡住洞口，也试过用破碗抹锅底灰放在台阶上做成简易警报器，甚至把"魔化武器"用在手帕上给鬼魂擦眼泪，这在电脑游戏中简直是匪夷所思。

总体来说，电脑游戏目前的拟真度还不够。我们到手一个新游戏，先要花一番时间熟悉整个世界的"基本原理"，包括"攀爬和跳跃是否存在（我第一次看到跳跃是《侠客英雄传》）""车辆是否撞得坏（早期的《极品飞车》就是怎么翻车都不会刮花一点）""在悬崖边继续前进会掉下去，还是会被透明墙挡住""火焰是否有热度"（劳拉童鞋不仅能摔死，还能被烧死）……至少得花上几条命才能摸透"这个世界是怎样一个世界"——可怜那些日夜生存于这个虚拟世界中的角色，也陪着玩家冤死在"常识探索"里。

随着电脑技术突飞猛进，我们期待新技术的冲击，带领"模拟现实"走向新的天地——

制作精美的超级大作能满足我们么?

在“模拟真实世界”方面，“上古卷轴”系列是当之无愧的一哥。宏大的设定，复杂的世界，充满个性的NPC，细致到令人发指的互动性，小孩子甚至会嘲笑你在他家床上乱蹦乱跳的“幼稚行为”。当然细节与互动多了，问题自然也不会少，有物理引擎导致的，也有剧情任务卡死的，各种奇妙的Bug几乎成了“上古卷轴”系列的保留节目。也有一些良性Bug，比如把桶扣在NPC头上，就能当着他们的面大肆偷窃什么的。越真实的世界越难模拟，越真实的模拟越容易出错。AI设计得再聪明，架不住变态玩家总要突破极限。

网络游戏是最终希望吗?

“We create world!”（我们创造世界）这是Origin公司当年在《网络创世纪》（UO）中红透整个天的口号，如今已经遍地开花了。XXXXX人同时在线、公会、国战、宠物、婚姻……网络游戏的口号喊得越来越响。MMORPG在国内玩者众多，但也有它自己的问题。无论是什么游戏，无论是怎么样的规则，玩游戏的人才是最重要的。在TRPG中，“怎样最好玩”这个问题，由几个玩家和主持人在互相的交流下决定，例如一个英雄救美的游戏，一个地城探险的游戏，或者是一个叙事解谜的游戏；一个充满正气的游戏，一个玩家间勾心斗角的游戏，或者是一个血腥、尸横遍地的游戏。然后在主持人的配合下，各人都能在游戏过程中获得乐趣，当然这是理想的情况。MMORPG玩家众多，答案就落在大部分的玩家手上。限于现在的网游系统，不少人都觉得PK好玩，1000个玩家中可能有600个觉得PK比较好，剩下的400个要么也一起PK，要么不玩。一个以PK、刷怪、爆装备为主的世界，还真够“真实”的。

UO是伟大的，可惜后继无人，甚至连UO这个“几乎无法超越的高峰”也有自身的问题——自由的法制管不了无法无天的家伙，玩过早期UO的人一定了解，于是就有了保护区，有了无敌守卫，有了保险……游戏的真实度就一步步下降了。像暴雪或任天堂这样的公司干脆就丢掉扮演性，专心于游戏性，“游戏就是游戏”，倒也未尝不失为一种出路。

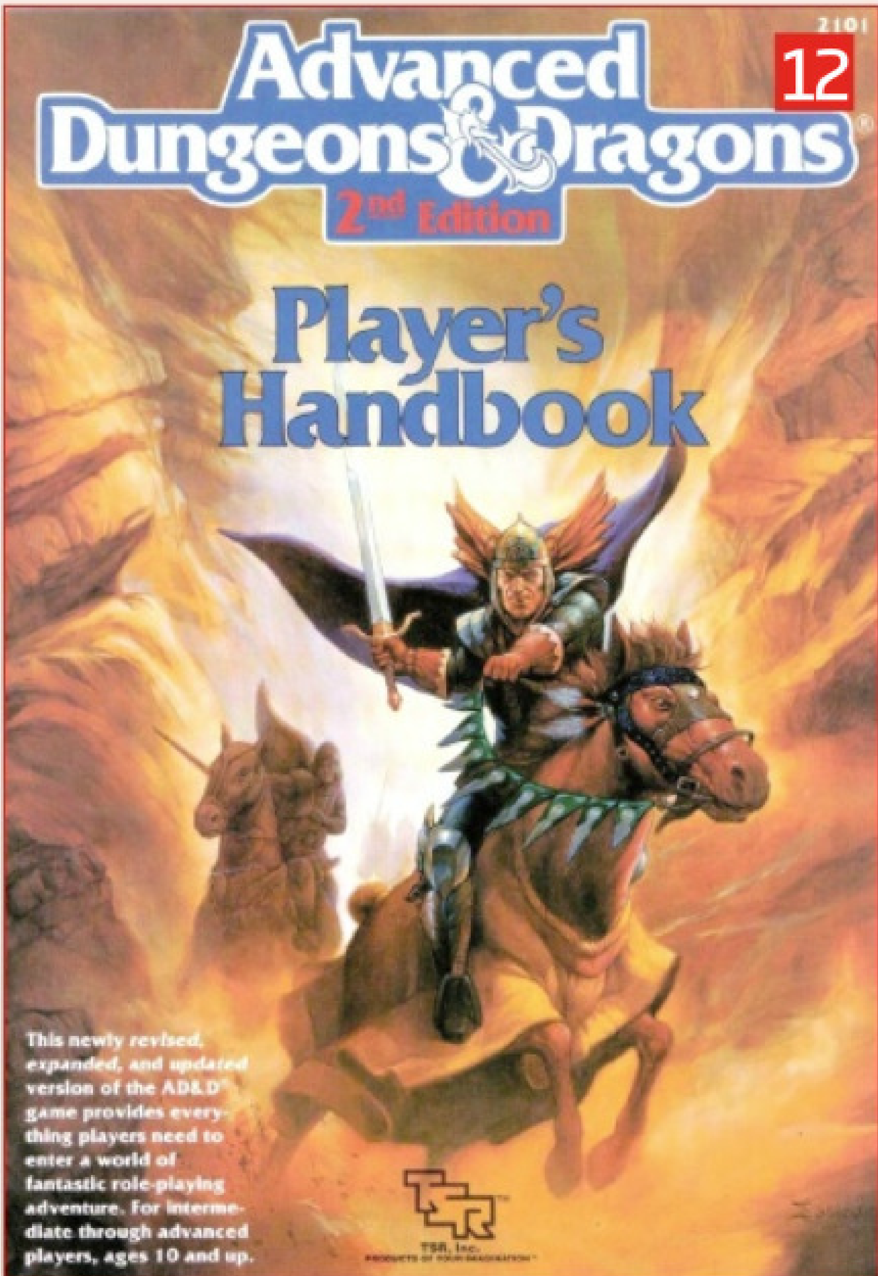
更进一步，网络游戏中人物生死界限模糊，我曾有专文《如果网络游戏中没有复活》讨论这一点，目前除了《暗黑破坏神Ⅱ》的“专家级模式”以外，似乎还鲜少看到哪个网游胆敢开放此类设定。

“模拟人生”能开创新的天地吗?

既然如此，我们把目光转向“模拟人生”系列，这款据说有史以来销量最高、对现实社会模拟程度最高的游戏。在这款游戏中，我们可以在海边晒太阳，可以在后巷与女孩拥吻，可以衣装革履地在办公室发号施令，可以走上街头卖唱，可以做飞檐走壁的大盗，甚至可以一展魔法，在聚会上召唤鬼魂，把讨厌的邻居变成青蛙。太棒了！我要做“棒，真是棒！”（邦德，詹姆斯·邦德），到魔鬼岛大战金手指；我要做“江户川柯南”，而且在死一大堆人之前抓到凶手；我要做李小龙，打遍天下无敌手；我要做蝙蝠侠，直捣一切罪恶根源……Sorry，以上剧情尚未制作，敬请期待资料片上市。

《魔兽世界》又怎样?

2004年，暴雪为我们送来了万恶的“山口山”，华丽的图像，丰富的任务，广阔的天地，无尽的探索。这个有史以来最好的网络游戏吞吃了无数玩家的大量游戏时间，直接导致了MSN上的大萧条——要么不在线，要么喊了半天没反应，N久之后回一句“我刚才在下副本”。它实在太吸引人了，以至于太多人牺牲了现实来投入它，但也有太多的人因为它而了解到现实。这款游戏注重人与人之间的交流，而且是强制性交流，因此代入感较强，但却不是一个靠对现实的抽象来为诉求的游戏。它创造出一套新的但很周密的规则，然后让人脱离现实，忘记现实，而完全沉迷到这套规则中。







12.玩家手册：菁英冒险者必备读物
13.城主指南：如何玩弄滥强的冒险者
14.怪物图鉴：战神图录！极秘！玩家请自觉回避！

当然，只要是人定的规则就有人能打破，像刷副本、刷战场、刷荣誉、刷装备这种事情在所难免……尤其是随着新版本不断开放，为了让新角色快速追上老角色的等级，“随机副本”大家都爱用，15级后一头扎进副本里直到满级的比比皆是——如此速刷，哪儿去找“扮演”的乐趣？

DDO的路子能走多远？

2006年，盛大公司引进了《龙与地下城Online》，这个以DnD 3.5版规则和艾伯伦新世界为卖点的网络游戏，打着DnD的招牌，吸引了很多慕名而来的新老玩家。这个游戏以组队下副本为主要游戏形式，刚开始玩的时候确实很有趣，但某些根本性的问题依然没有解决，副本数量不足，导致玩家不得不重复去一些地方，然后为了某个装备反复刷任务。为了延长游戏生命周期，开发者就得不断推出新MOD，而显然地，开发一个新任务和玩家们刷爆它的时间就不成比例。随着游戏内容不断更新，在有限的等级内近乎无限地提升能力，最终导致数值失控……如今国服已经关闭。可以说，DDO是一个只需要战的游戏，跟RPG——角色扮演游戏——就不沾边，可以说是挂羊头卖狗肉。但DnD自己也出了纯战棋的DDM，而且DnD规则说穿了就是一套战斗规则，所以这种做法其实也无可厚非。或许因为《魔兽世界》本质上也是一个战战战的游戏，而DDO的战斗乐趣仍然没有超越“魔兽”，这才是问题所在吧？自从DDO另谋出路后，这几年很少听到类似的轰动性作品，不知随着即将到来的DnD 5.0，是否会有哪家公司敢再接这个烫手山芋。

归根到底，AI才是最大的问题，所有的游戏里的NPC对于玩家的要求都无法作出合理的反应，比如反复说同一句话之类。真能让人觉得是在跟一位“角色”对话的游戏，不算纯图片+文字的AVG，目前最成功的就要数《异域镇魂曲》了，整个游戏精致得犹如艺术品——然则你也看到了，设计出此等游戏的黑岛工作室终究还是解散了，“异域”这个史上最伟大的游戏之一，也成为叫好不叫座的代名词。这就叫“吃力不讨好”，这年头精雕细琢的作品就是跟批量生产的玩意儿没法比，人家东西不怕做得烂，只要能尽快上市敛钱就好。这“人不要脸，天下无敌”真是至理名言，你还就真拿它没办法。

想让预先设计的程序模拟出较为真实的对话，扮演出能通过“图灵测试”的游戏角色，要么让电脑发展出至少能达到20岁左右成年人的智力水平（这在近几年内还看不到任何希望），要么就像MSN/QQ的聊天机器人那样，有一个无限扩充的常用对话数据库在背后支持——那我还不如把整个Internet下载到硬盘上，再养一条私家“狗狗”（Google）好了。

TRPG，或许是更贴近我们生活的游戏

那么这一切在TRPG中是如何解决的呢？

首先，TRPG为“模拟真实世界”以基础而设计，游戏中的绝大多数规则都是我们生活的现实世界的简化版，大部分判定都可以直接“从常理推断”而得。“我一脚踢翻桌子挡在身前”“我跳起来抓住天花板上的吊灯来个漂亮的回旋

15.跟你说过多少遍了，智商是硬伤！
16.好的故事家，会紧紧抓住你的心！
17.你要战，便作战……
18.优秀的游戏主持人，只要会说故事就够了









踢”“我砸破瓦罐用碎瓷片的锋口割开绳索”这种事情，只要从常理去想像就能知道可不可以，无需动用吓死人的“虚幻引擎”，更不用为了一个“扔雪球”的恶作剧去弄什么“粒子系统”“雾化效果”“OO系统”“XX效果”……只需要主持人“凭常识判断”，即可解决种种复杂问题。

其次，DM作为游戏主持人，可以随时对突发事件做出合理判断，比如说本该坐下来喝茶谈判的时候，突然有人抡起七武器之首——“折凳”往对手后脑拍过去（对，这在TRPG中是允许的，这里没有选项，没有对话树，没有固定的分支剧情，想做什么只要承担得起后果你就只管做），甚至可以在场面一发不可收拾的时候派个NPC出面“镇压”。同时他也一手扮演所有的NPC和怪物，由活人操控的兽人战士绝非一般电脑AI可比，前排长枪兵，后排巨斧手，在盾牌兵的护卫下，萨满念动咒语增强着投弹部队标枪的准头……简直是冒险者们的噩梦。

再次，TRPG强调的是人与人之间的互动，由DM和PC们共同创造情节，允许发生更多异想天开的事件——

试过在井里打上来的居然是美酒吗？

试过在兽人巢穴遇到Alien Queen吗？

试过身上各处不断长出蘑菇和马铃薯吗？

试过一觉睡醒周围的一切都大了至少3倍吗？

试过参拜神庙时被走下神坛的神像追着揍了9条街吗？

试过梦见自己变成骷髅，醒来后发现自己的身体正在逐渐干枯吗？

试过在古墓中的千年壁画上发现传说中的英雄跟自己队伍的相貌完全一样吗？

试过一夜之间被整个王国“所有的”（包括风烛残年和乳臭未干的！）异性疯狂爱恋吗？

无论是石器时代的远古狩猎纪行、星舰里跟黑勋爵互拼光剑，还是超能力大战外星人，想像力就是唯一的限制。

情节！情节！情节！

TRPG没有固定的情节，没人能预料接下来会发生什么事——主持人不知道玩家们的心思怎么想，玩家也不知道主持人的底牌到底是什么，谁都有别人想不到的鬼点子，任何一个行动都可能把剧情带到不可预期的地方。

在小市镇上疯狂购物？满身挂着神兵利器的冒险者可是“超有钱”的，大量资金涌入市场搞不好就会摧毁当地的经济体系。

在野外袭击落单的怪物？这可不是定期“刷怪”的世界，怪物们不是凭空掉下来的，他们也有自己的组织和社会，更有自己的头脑，说不定下次同一地点会遇到埋伏在巡逻路线上的狩猎小分队。

战况不利就撤回旅店休息？这是新手玩家最容易犯的错误之一！要知道操控怪物们的不是呆笨的电脑而是万恶的“人”，重新布防、装设陷阱、召集更强大的帮凶？这些只是小儿科。更有可能的是悄悄跟在玩家背后，半夜偷袭宿营地，让你在睡梦中被抹了脖子。

互动！互动！互动！

我曾经用一个“虚幻之音”引得两个食人魔门卫内讧，试过跟最终女Boss共坠爱河，被很久以前战斗中逃脱的刺客追杀过，也干过一怒之下离开队伍、杀人越货并栽赃给前队友导致他们被充军的事。

这不是一个人操控所有角色的单机游戏，也不是受限于游戏系统设计本身的网络游戏，人与人之间能发生的事情都可以发生。在雪地里打雪仗，在宴会上拼酒量，一言不合大打出手进而敲诈勒索，甚至诱骗不识字的队友签下不平等契约，战天斗地，始终还是“与人斗其乐无穷”啊……

TRPG还有个独一无二的优越性——瞬间操作性和扩充性

毕竟电脑游戏发展到今天远非当年吴下阿蒙，对比一下“波斯王子”10年间翻天覆地的变化，谁都无法忽视技术进步的惊人速度，TRPG还有生存的空间吗？

答案是有！在电脑特技日趋完美的年代，语言和文字自有其无可取代的魅力。

3D可以做到很多效果，但是也有做不到的。比如说一条“黑漆漆”的甬道，比如说一间“阴森森”的小屋。3D只能表现视觉，还可以加上听觉，但是触觉、味觉和嗅觉呢？站在拐角战战兢兢露一小脸偷窥的心情，在天际凌空飞行的舒畅，被火球砸中后全身的烧灼感……语言和文字的作用，就是通过玩家的想像力在虚拟的世界中构造出前所未有的体验。

再高分辨率的贴图，也比不上这么一段：“这是一个半天然的洞穴，洞壁满是灰白色的苔藓，湿漉漉的空气仿佛凝固在身边，一头撞进去，没有预料中的清凉感，只有温热的腐臭气息，像蛇一样沿着皮肤爬遍全身”——哪个3D引擎能达到这种效果？

TRPG是一个架构在语言和文字基础上，以想像力来推动的游戏。尤其在描述前所未见的景象时，特别依赖DM的表达能力。没有1366×768的分辨率，没有每秒50万多边形的凹凸贴图，没有全屏抗锯齿，没有即时动态光影……是的，没有。我们甚至不需要有一台电脑在手边，几个人一套骰子+纸和笔还有规则书就是最基础的设备。网络团的话，不用ISDN更不用ADSL，56K的小猫足以交流信息。点起篝火时，我们不用像暴雪那样专门设计一套无人能及的火焰粒子算法，只需要“随着‘哔哔剥剥’的燃烧声，干燥的柴火渐渐冒出青烟，空气中弥漫着淡淡的松脂味，混杂着烤鱼身上盐粒的爆裂声和威士忌的酒香，众人身上慢慢开始暖和起来了……”

有人说，强调文字的结果同样也是阻碍了一部分玩家的参与，否则要电影和动画做什么，大家都去看小说好了，图像本身就是为了传达最直接和最普遍的讯息而存在。不，文字和电影动画并没有高低之分，作家不见得就比导演感染力更强，音乐家也不见得就比画家更能传情达意。但是在TRPG中，这个“即时操作性”就是最强的。网团是文字，面对面的真人团是语言，都是PC一个问句，DM就“即时生成”的东西。

比如说一家小酒馆兼旅店，如果PC们不问，默认的就是那种“进门几张桌椅，靠里面一张吧台，贴墙一溜酒桶，昏暗的灯光，秃顶的老板和风骚的侍女，角落里一条窄窄的摇摇欲坠的踏上去咯噔响的小木楼梯，楼上是几间粗陋的

客房，唯一让人欣慰的是被子还算暖和——除了跳蚤比较多”。

就算DM一个字都不描述，大家心目中还是会有这么一间小酒馆。但是如果PC想要询问细节，仅需一瞬间，这间小酒馆的里里外外上上下下什么都有了，甚至连侍女今天穿的内衣是都可以精确到颜色和花纹……

再比如说，你站在武器铺里，抽出一把长剑仔细端详，现在只要不是太烂的游戏，好歹都要为每种武器类型设计一个模型吧？

而语言和文字，可以在瞬间打造出这么一把独一无二的剑：“这是一把精光闪闪的利剑，波浪形的钢纹均匀地铺满整个剑身，长度比一般的长剑略长，也更厚一些，两边剑脊各有一道深深的血槽，重量倒是很轻，银色的护手用蔷薇的荆棘编织出半圆形，剑柄底端本该有块宝石，现在却只剩下空荡荡的一个孔洞”。

这就是“瞬间操作性和扩充性”，DM在回答问题的同时，只需要一瞬间，就可以在头脑中生成一切资料。不用建模，不用贴图，不用渲染，不用Z缓冲，人脑仍然是目前世界上运转速度最快的设计仪。

如同现实世界中一样，不同玩家语言和文字的隔阂会影响游戏的乐趣吗？别忘了TRPG不是一个商业化的游戏平台（请注意“平台”这个字眼），也就是说，它的本意是作为朋友之间娱乐的方式，大家一起开开心心度过愉快的几个小时，挑战彼此的智慧和想像力。“沟通”是游戏过程中最重要的元素，在游戏之前已经默认所有参与者都是朋友，因此不存在语言障碍。

游戏的目的并不在于“胜负”，也没有“输赢”，而在于实现过程中的思考过程——图像在这里可以起到一定作用，但不是决定性的。

将来呢？未来的游戏说不定真可能表现出一部分的其他感官，对目前结构的电脑来说这当然代价很高，但是未来的电脑完全可能不是以电子元件为基础，这也正是人工智能所要突破的瓶颈。也就是说，将来我们关注的不是游戏脚本给我们编写了怎样的游戏过程和游戏内容，而是我们在这个游戏里能做到多么自由，这个游戏能给予我们多么自由的空间。任何能够交流信息的东西都可以成为TRPG，任何阻碍这一目的的交流形式都不适合TRPG。我们跑网络团，谁都见不到谁，只能对着冷冰冰的机器，但这就是TRPG。

我们可以在游戏中擤鼻涕、吐痰、跳舞、搓响指、挤眉弄眼，3D当然可以做到这些，但是代价太高。再先进的影像功能，也代替不了。你和我无聊地坐在候车室里等车时，我开口说“真闷，我们来Load上次的团吧，上次我们说到格尔斯从悬崖上掉下去，被树枝挂住吊在半空中……”，甚至连骰子都可以不带，只要有人描述，而别人信服，随时随地都可以开团。

随着技术发展，假设电脑游戏终于进化到能够像TRPG一样的自由度，TRPG的地位会受到影响吗？如果有充足的休闲时间允许选择一种娱乐时，从前的TRPG玩家会不会大量地流失到那种自定制的电脑游戏中呢？TRPG的地位会不会从此就变成“只有在实在不能玩定制电脑游戏时才会去玩的东西”呢？没什么是亘古不变的，如果有更具竞争力的娱乐方式出现，我也会去试一试。如果“定制电脑游戏”不好玩的话，我还会选择TRPG。如果它更好玩，那么选择最好的是生物的本性。无他，“付出的代价”VS“得到的效果”，两相比较取其优者而已。归根到底，游戏的作用不过是“独自一人或跟朋友一起度过愉快的几小时”，只要能达到这个目的，手段不是问题，没必要为了一种排斥另一种。

TRPG如同一种生活方式，每周末与朋友玩玩游戏，晚上闲着没事胡思乱想一番，构思几个新人物，设计几个小陷阱，翻译几段国外的资料，把上次聚会发生的剧情整理修改一下写成小说。你需要的，仅仅只是一颗“如果我是某某某……”的YY之心。

知道“这是啥”之后还等什么？周末约上三五好友，一起来体验“非专业演员的乐趣”吧！

本文最终在蜜月旅行途中完成，感谢老婆大人的宽容和理解！







19. 客官今晚想要啥？
20. 电子投骰器，完全免去随身携带一堆骰子的麻烦
21. 一次愉悦的跑团，归根到底，做人呢，最重要的是开心！

2012年
ESSEN桌游展
特别报道

策划 / 本刊编辑部　执笔 / 君子不器



又是一年10月到，桌游领域的盛会如期在德国城市艾森（Essen）隆重举办，来自世界各地的出版商、桌游爱好者早已对此次展会翘首以盼，为期4天的展会再次成为世界范围内桌游玩家的瞩目焦点。

概览

虽然我们身在遥远的东方，但也十分向往和关注，那些新游戏那些特价游戏让我们垂涎欲滴，也想能够在现场一睹桌游大师的风采，然后带着最新的桌游满载而归，与朋友们分享和体验。

由于各种客观原因，国内的玩家很难对Essen展会上浩如烟海的桌游有个全面的了解。而就算眼光放长远些，这些桌游最后能进入国内，出现在广大玩家面前的也是绝对少数，因此这次的展会报道，我们继续沿用上届的方式，以最新、评价最高的游戏为主线，再选出一些有特色、有个性的桌游进行介绍，让玩家从一个侧面了解这次展会，并可以通过我们的推荐，来选购一些即将出现在市场上的新桌游。

本次展会是2012年10月18日～21日举行的，共占用了Essen国际会展中心的10个展厅，其中9个展厅为桌游展厅，包括桌游、跑团、教育、真人跑团等相关展商，1个展厅为动漫展厅。

据官方统计，4天总共接待了超过18万人。很多在Essen首发的游戏第一天就被一扫而光，而多数知名设计师或出版商的游戏也能在这4天内全部售完，足以见得玩家们的热情。按惯例，在展会的前一天揭晓了今年的德国玩家评选奖，获奖游戏是《Village》，这款游戏也是去年Essen上的热门游戏，除此之外还有拥有最好规则书桌游的金羽毛奖，获奖的是《Grimoria》，这个游戏我们将在文章最后的部分介绍。

最后我们还将对一些特别有趣或有个性的游戏进行简单的介绍，同时我们也会对中国厂商（含香港、台湾地区）参与这次展会的情况进行单独的介绍。

Fairplay：玩家的声音

Fairplay是一个爱好者自发创建的小组织，他们每年在Essen展会上有一个小小的展位，用来发放和收集他们制作的游戏评价表，这个评价表上列举了这次展会的所有新游戏，有名字、出版商和展位号，后面还留有空，给玩家评分用。去年做Essen报道时我们说过，评分的范围是1～6分，1分最高，6分最差，今年的评分标准依旧如此。Fairplay建议玩家，最低给3分，这是一个不会太影响游戏排名的给分，如果觉得很好才给2或1。

下面介绍的游戏，我们就按照Fairplay 3天的统计结果排名来依次介绍，同时，考虑到国内外桌游市场大环境的不同、文化差异等诸多方面的因素，每个游戏的最后也会加简短的评论，主要从是否适合国内环境、是否会得到国内玩家的喜爱等角度分析，也会预测一下这款游戏在中国市场上的销售前景。当然，这个点评带有相当的主观性，可以说是一家之言，我们是希望玩家可以借此从另外一个角度来了解这些在Essen桌游展上获得一致好评的游戏。









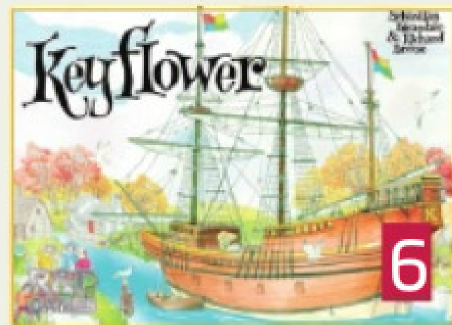


1.设计大师Wolfgang
2.很给力的场面——大人孩子同玩一款游戏
3.展会上人潮涌动，试玩区人很多，但秩序很好
4.大大的招牌远远就能看到
5.销售桌游的老大爷

Fairplay的前十排名游戏

榜首游戏

游戏名称： Keyflower **出版商：** R&D Games **游戏人数：** 2~6人 **设计者：** Sebastian Bleasdale、Richard Breese **得分：** 1.54





6-7.Keyflower的封面及展示图

Keyflower是出版商R&D Games出版的Key系列的第七款游戏，之前的Key Harvest和Keythedral都小有名气。这次的Keyflower也延续了之前作品清新明快的风格，以白色为主色调，显得非常高贵典雅。

这款游戏支持2~6人，是一款标准的经济建设类游戏。在游戏中，每个玩家都会有自己的起始村庄，然后通过不断扩展，建设更多的建筑物来得到更多的分数，经过一年4个季度后（4个大轮），以分数最多者为胜。

游戏通过六角形图板来表示村庄和建筑物，用米宝来表示工人，游戏的布置略微有点复杂，在一开始时需要按照玩家人数，摆放相应数量的船片、回合顺序片，以及春季建筑片在桌子中间。每个玩家得到一个屏风用来隐藏自己的工具和工人，一个家乡片作为起始区域，2~3个冬季片作为冬季开始时打出的村庄片。再从布袋里抽取8个米宝，作为自己的起始工人（一开始会将蓝色、红色和黄色的米宝放到袋子里，绿色和紫色的放到一边备用）。游戏从春季开始，玩家轮流可以用工人进行二选一的行动：1.竞拍一个片（建筑片和回合顺序片），将米宝放到一个片的一边，如果玩家是第一个竞拍的，则只需要一个任意颜色的米宝，如果之前已经有人出价，玩家必须也出那种颜色的米宝，并且数量要比其多，玩家通过将米宝放在片朝向自己的一边来区分是谁的出价。2.使用一个片的能力，片的能力可能是拿取资源、获得更多工人、获得技能片等等，种类很多。玩家可以通过将米宝放到一个片上来使用那个片，那个片可以是自己的或者是竞拍中的，也可以是别人村庄的，使用的方式类似竞拍，需要对应颜色，并且要更多米宝。玩家轮流这样持续选择行动，当所有玩家都Pass后，一个季度结束。玩家将拍卖得到的片拼到自己的村庄片周围，将自己村庄上的工人收回，并根据竞拍回合顺序片的次序得到新的工人和工具。然后依次进行夏季和秋季，每个季度开始时都会翻出新的村庄片，并且在船上补人，供玩家拿取。到了冬季时，船上不会再放新人，新的村庄片由玩家自己选择一个打出，冬季结束时，玩家可以按照顺序拿走一艘船，这些船会有加分方式给玩家更多的分。

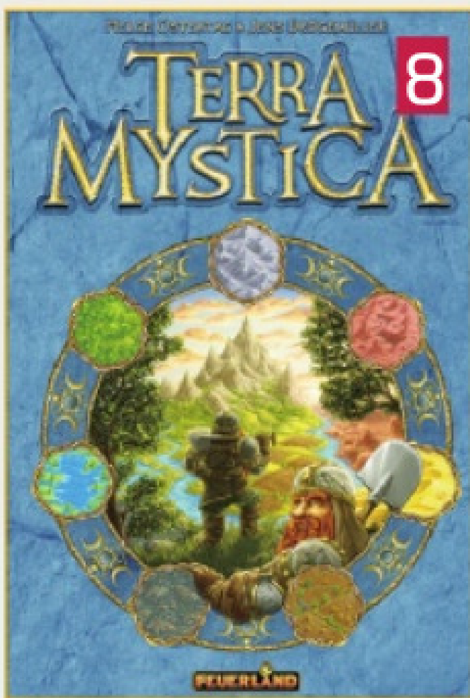
游戏结束时，玩家会得到几种分数：村庄片本身的分数，一些建筑物上如果有对应资源也可以得到对应的分数，还有黄金和紫色米宝也会给玩家分数。最后总分最高的玩家获胜。

从游戏的整体机制看，游戏属于工人放置类，同时包含拍卖和拼棋板的机制。虽然每个季度的布置有一些细节，但流程很简单，主要内容都在各种村庄板上，并且由于村庄板的功能很多，所以会给每次游戏带来很多变化，使游戏路线多样化。游戏的一大特色是工人并非按照颜色分配给玩家，而是在同颜色之间形成竞争，这样就给玩家在收集和使用工人时增加了新的策略成分，可以说是一个很大的创新。

个人点评： 游戏流程简单，内容丰富，无文字阅读量，时间适中，较为符合国内中高级玩家的口味。同时美工清新典雅，配件简约实用，易于收纳，并且游戏变化丰富，重复和耐玩度也比较高，适合个人购买收藏。从桌游吧角度看，规则讲解起来并不复杂，但村庄片的功能需要一个汉化列表给玩家备用，这样才会方便地游戏。

第二名

游戏名称： Terra Mystica **出版商：** Feuerland Spiele **游戏人数：** 2~4人 **设计者：** Jens Drogemüller、Helge Ostertag **得分：** 1.64





8-9.Terra Mystica的封面及展示图

Feuerland Spiele是一家刚刚成立的出版商，这款游戏是他们设计的第一款桌游，而且据说还请了《农场主》的设计师UWE来给他们指导和建议，可见其用心程度。当这款游戏映入玩家眼帘时，也的确让人眼前一亮，经过这次展会的首发和玩家的反馈后，效果普遍良好，游戏的很多设计都深受大家欢迎，也极具创新。下面我们就来看看游戏的玩法和特色。

首先，游戏背景是一个奇幻的世界，有很多种族生活在这个世界上，玩家每次游戏要选择一个种族，带领他们改造这个世界，让自己的种族繁衍生存下去，可以说是一部种族复兴史。玩家控制的每个种族都在游戏中有自己的特殊能力和适宜生存的地形。游戏中有7种地形，玩家的种族一般只会适合于一种地形，然后通过工具来将其他地形变成适宜生存的地形，而改造地形的花费也是游戏中的一个亮点。改造地形后，玩家可以在这个地形上建造自己的房子，房子分成不

同的等级，可以升级，并且包含两个分支，这种有趣的设计让人联想到了电脑游戏中建筑物的升级。游戏有很多类似的亮点，下面将进一步整体介绍。

游戏包含3种版图，一张大的世界地图，地图由六角形组成，有不同颜色的地形在地图上，一张元素信仰版图，以及7张种族版图，另有很多指示物和卡片会放在一边备用。玩家在游戏开始时先要选择一个种族，然后各种建筑物指示物放到自己的种族图板上，代表还未建造的状态。游戏开始前，玩家会得到钱以及种族特殊的一些资源，然后就可以开始了游戏。

游戏分成3个阶段。第一个阶段是收入，玩家可以获得新的工人、牧师、力量和金币。这些收入的来源有几个，一是玩家通过建造建筑物，可以获得更多工人和牧师，二是玩家可从每轮最后选的奖励卡上获得，三是当玩家建造了神庙或圣殿时，可以获得宗教奖励片，他们也会提高玩家的收入。第二个阶段是行动，玩家们轮流执行一个行动，直到全部Pass，行动的可选很多：1.建造一个住处，玩家首先需要改变地形，将它变成自己种族适宜的地形后，可以建一个住处在这个地形上。改变地形需要铲子（玩家可以用工人换铲子），建造住处需要工人和钱。2.升级航海，游戏中有些地形是海，玩家不能转变它们，如果想跨海开拓地盘，必须满足跨海的条件和支付跨海的费用，通过升级，玩家可以在离自己更远的区域建造住处，并且也会得到分数。3.降低交换费用，在建造时需要铲子，玩家在游戏开始时需要3个工人才能换一个铲子，通过升级这一项，玩家可以降低这个成本，最高级为一个换一个。4.升级一个建筑物，玩家在地图上建造的建筑物可以升级，住处可以升级为交易所，交易所可以升级为要塞或神庙，而神庙还可以升级为圣殿，新的建筑物会有新的特殊功能。5.让牧师去提高各种信仰，游戏中一共有4种信仰：土地、火、水、空气，提高信仰可以让玩家获得力量，并且在游戏结束时可以得到分数。6.执行一个力量行动，玩家可以花费自己的力量池里的力量来一些特殊行动，比如建一个住处、得到工人、得到铲子等等。7.特殊行动，玩家在游戏中会从自己得到的奖励片上获得一些新的行动，可以选择使用，但是每回合只能使用一次。8.跳过本回合，并且选择新的奖励卡。当所有玩家都跳过时，一个轮次结束，如此进行6轮，游戏结束，分数最高者获胜。

从流程上讲，我们可以看出游戏可执行的行动要比Keyflower多得多，而真正的游戏时经历的内容和元素，也要比我们上面介绍的要多，所以这款游戏的策略程度很高，需要玩家记忆和思考的东西很多。但游戏的设计思路还是很清晰的：建造-升级-换分，并尽量协调各种换分方式的平衡。我们经常会形容一些游戏规则很碎，细节多，那么这款游戏应该就算是了，估计玩的过程中需要一位比较熟悉规则的玩家进行监督，才能不漏掉一些限制和奖励。

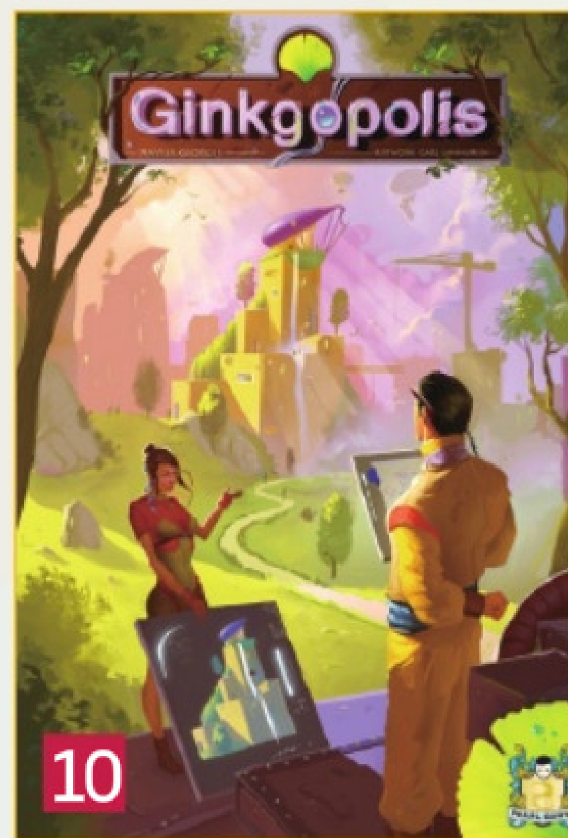
游戏有几点设计是十分巧妙的：改造地形，利用一个圆形图来表示改造地形的额费用，我们假设这个图是一个时钟，玩家的地形位于12点的位置，各种地形分别排开，离12点越近，则需要铲子的数量越少，假如要改造的地形在6点钟位置，则需要3个铲子才行。

力量池，游戏中玩家获得力量并非像拿取金钱那样计数，而是要在自己的3个力量池中转换，力量池中的力量块数量是固定的，玩家每次得到的力量数字，只会将力量从一个池中移动到另一个池子，而等力量移动到第三个池子里时，这些力量才可以使用，然后就会回到第一个池子里，从而实现循环使用。建筑升级的表示方法如下：玩家一开始将建筑放在自己种族版的对应格子里，一个建筑一个格，当一个建筑被拿走后，这个格子就会显露出来，以此表示玩家获得的奖励或者收入，当这个建筑被升级后，会拿回来放在原有的格子里，那么这个收入也就没有了。游戏虽然在机制上没有过多的创新，但在内容的构思和人性化的设计上，有很多值得借鉴的表现方式，这可以让游戏变得更清晰，让玩家更容易管理自己的资源，了解自己的状况。

个人点评：游戏有着奇幻的背景、美丽的版图，以及各种造型的模型，摆开后很好看，但由于并没有大批量生产，定价也很高，适合有收藏爱好的“土豪”。从游戏性上讲，属于高级策略游戏，很德式，没有互相攻击的成分，只会抢地形，主要看玩家对自己行动的规划和选择，需要忠于策略游戏的玩家才能开起来。从桌游吧角度来说不太适合，过细的规则，较长的游戏时间，需要很多耐心，也很费脑。更适合策略游戏爱好者。

第三名

游戏名称：Ginkgopolis **出版商：**Pearl Games
游戏人数：1～5人 **设计者：**Xavier Georges **得分：**1.94





10-11. Ginkgopolis的封面及展示图

Pearl Games是去年热门游戏Tournay和Troyes的出版公司，而设计者Xavier Georges也是这两款游戏的设计者，因此这款游戏的消息一公布，就吸引了很多玩家，又由于是Essen首发，很多人都把Pearl的展台列为必去的一站。

这是一款以建造未来城市为主题的游戏，游戏的名字可以翻译为《银杏市》（只是直译），这款游戏相对于这次排名前二的游戏都要简单很多，这一点从游戏耗费时间上可以看出来。游戏不包含版图，而是在开始时由正方形的城市图板拼成一个3×3的城市。周围会围绕一圈英文字母，用来指导玩家在扩建城市时的位置。玩家在游戏中的目的是获得资源，扩展城市，以及升级现有的建筑物。

在游戏开始时，玩家会得到3张人物牌，新手局的话有预组的卡牌，熟练玩家则使用轮抽的方式来挑选牌。每个玩家一个屏风，用来隐藏自己得到的资源和城市片以及分数。每个玩家两个换牌特权片，玩家在游戏中可以使用这个片来将自己的

所有牌换掉，但如果留到游戏结束，每个片也能给玩家两分。游戏过程简介：第一步是玩家每人从手中选一张卡，扣着打出，然后同时翻开，第二步是玩家轮流结算自己打出的卡牌效果，卡牌会包含3种情况：1.开发，玩家可以根据打出的牌得到资源、城市片或者分数。2.城市化，玩家将随牌打出的城市片放到对应字母的位置，并且支付相应的资源，并在上面放一个自己的资源。3.翻新，将自己的一个城市片放到已有城市片的地方，覆盖上，一般只能覆盖同样颜色的城市片，如果颜色不同，需要支付除城市片费用外的额外费用，被覆盖的玩家也会因此得到分数补偿。无论执行那种效果，玩家的卡牌都要留在自己面前，最后它们也会给玩家分数。游戏会因此进行到一个暂停，就是到城市片被拿空时，每位玩家都可以选择从自己的屏风后拿出一定数量的片来继续游戏，数量和类型先保密，然后同时展示，这些片会成为新的供给区，并且玩家每拿出一片就可以得到一分。游戏当第二次所有片拿空，或者有任何一个玩家将自己的所有资源块都用光后结束。游戏结束后，玩家会因打出的牌、自己的城市片、剩余的换牌片等方式得分，分数最高者获胜。

从整体看，游戏内容不是很多，流程也非常简单，主要依托卡牌和城市片实现一些特殊效果。创新之处不多，比较中规中矩。是一款普通的轻度策略游戏。

个人点评：如上所述，游戏流程比较快，耐玩度不高。再加上背景比较模糊，没有特别的可吸引玩家之处。配件简单，美工普通，收藏价值不大。对桌游吧来说，可以当普通策略游戏推荐，教学起来不复杂，规则也容易理解。

第四名

游戏名称：Il Vecchio　**出版商：**Hall Games　**游戏人数：**2～4人　**设计者：**Rüdiger Dorn　**得分：**1.96



12-13. Il Vecchio的封面及展示图

Il Vecchio是意大利语年长者的意思，而这个称呼是15世纪人们对统治意大利佛罗伦萨地区的美第奇家族的称呼。玩家在游戏中也扮演一个家族的领袖，目标就是让自己的家族崛起，取代美第奇家族的地位。

游戏有一张地图图板，描绘了佛罗伦萨地区的各个区域和城市，每个区域中都有一个数字，这个数字决定了玩家在放置自己家族人时的位置，而每个城市也有所区别，比如带徽章的和绿色标题的，他们会给予玩家不同的资源和奖励。游戏开始时，每个玩家会得到钱、家族成员指示物、货车指示物、主教指示物，以及3选1的一个城市管理会片（可以提供一个持续效果）。之后，玩家要轮流将自己的4个家族成员放到图板上，玩家们轮流扔两颗六面骰子，根据扔出的数字，将成员放到对应区域邻近的一座城市上，每个区域一般都会邻近3～4个城市，玩家可以从其中选择。之后游戏开始，游戏没有什么复杂的流程和机制，就是轮流执行行动，直到游戏中的一种叫做“美第奇徽章片”拿光后，再进行一轮，游戏结束。而玩家在最后一轮执行行动，可以有一次机会连续执行两次行动。

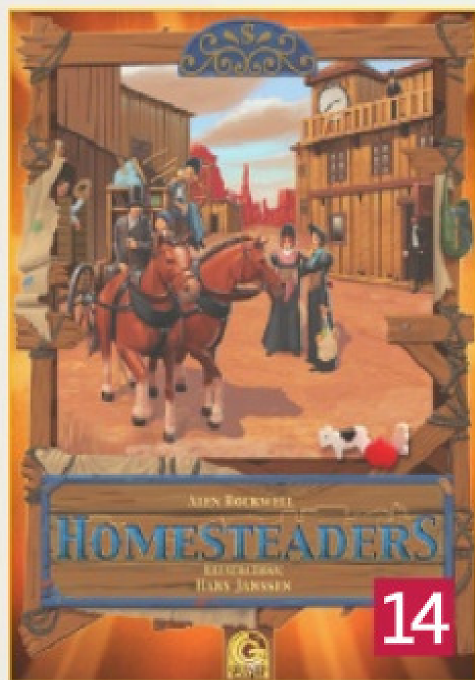
玩家可选的行动有以下几种：1.执行一个城镇的行动，玩家在执行自己成员所在城镇行动前，可以移动这个成员，成员沿白色道路移动，每经过一个城镇就要多交1块钱，玩家也可以支付一个马车片，来将成员移到任意一个城镇。移动后，如果这个城镇有中间商，则玩家需要将自己的成员放倒（代表暂时不能再使用），并顺时针移走这个中间商后才能获得该城镇提供的奖励，这个奖励可能是钱、卷轴、追随者或者马车主教片。如果玩家愿意支付一个主教片，无论是否有中间商，玩家这个成员都可以不用放倒。2.拿一个行省片，这个行动代表玩家把成员派出现有区域，有3个行省可以选择，每个行动都需要不同的追随者，而且玩家将成员放到行省的空位上，空位上画着多少钱，玩家就需要支付多少钱，然后可以从剩余的行省片中选一个，放在自己面前。行省片只提供一个一次性的效果，使用后扣在自己面前，有些是让玩家获得资源，游戏是给玩家一个额外行动，多数片并没有强大效果，但玩家将成员放到行省的空位上，每个空位也会给玩家一定的分数，这一点很重要。3.担任一个佛罗伦萨地区的官职，玩家可以将自己的成员放到图板中间的两个轨道上，一边是城市管理员，一边是贵族，玩家支付两个影响力和金钱后，就可以将人放到上面，并且可以从对应的片中，拿出最顶端的5张，然后挑选一个。这两种片，前者提供一个永久的能力，玩家可以从下个自己回合开始随时使用，后者不能使用，但可以在游戏结束时翻开，给自己增加分数。4.玩家可以将自己的剩余成员派到图板上，方法跟回合开始时一样，掷两颗骰子，然后放到对应区域的邻近城镇上。5.将自己所有倒下的成员立起来，每个花费1块钱。玩家可在5种中选择，在2和3的行动中，可能会导致触发美第奇徽章片的效果，这时这个片的数量就会减少。游戏结束后计算分数，比如，每个在行省上的成员会得到分数，每个城市管理员2分，每个贵族1分，总分最高的玩家获胜。

在研究完规则后，第一感觉就是游戏玩法并不很贴近游戏所依托的历史背景，而是把很多行动和得分附会在这个主题，这方面比起前几个游戏是要差一些。游戏的思考路线是“获得资源-购买临时或永久功能片-购买加分片”。另一方面还要兼顾自己成员的数量和分布。在细节上和内容上没有多复杂，玩家所要思考的东西不是很多，从抽片和扔骰子上看，有不小的随机成分，所以还是划归为轻度策略游戏。

个人点评：游戏的主题背景对国内玩家来说不会有太多吸引力，机制上创新不多，主要是工人放置、区域控制和影响。内容和玩法上也比较中规中矩，没有给人眼前一亮的特点，在德式游戏较为泛滥的今天，这款游戏很容易消声匿迹。配件上色彩搭配还不错，看起来很鲜艳美丽，会吸引一部分视觉控的玩家购买。由于人数支持为2～4人，在这个人数上可选游戏很多，所以对于桌游吧来讲也较为鸡肋，高不成低不就，无法拥有自己的位置，只能算是多一种选择。

第五名

游戏名称： Homesteaders **出版商：** Quined Games **游戏人数：** 2~4人 **设计者：** Alex Rockwell **得分：** 2.07





14-15. Homesteaders的封面及展示图

这是一款2009年就已经上市的游戏，当时的出版商是美国的Tasty Minstrel Games，这家出版商在美国还算小有名气，这款游戏于2011年再版，但依然没有在桌游界引起热潮和追捧。今年它可以出现在Essen展会上，并获得如此高的评价，主要是因为德国出版商Quined Games在今年发行了这款游戏的第三版，并因此将他带入了德国市场，这与《Qwirkle》获得SDJ大奖好像有相似之处。

这款游戏的背景是美国西部大开发时期（看来德国玩家对美国历史也蛮有兴趣），玩家扮演一名开拓者，来到西部开创自己的家和农场。游戏有着非常丰富的配件：拍卖版图（用来放置3个拍卖阶段的各种拍卖品）、建筑片、屏风、市场提示卡、拍卖片，还有很多的小指示物，比如玩家指示物、银币、交易筹码、分数片、铁路线筹码、工人指示物、债务片以及6种资源的小木头块（木头、食物、钢、黄金、铜、家畜）。但是，游戏的流程还是比较简单的，玩家主要的经历将用在建筑物的选择和拍卖上。

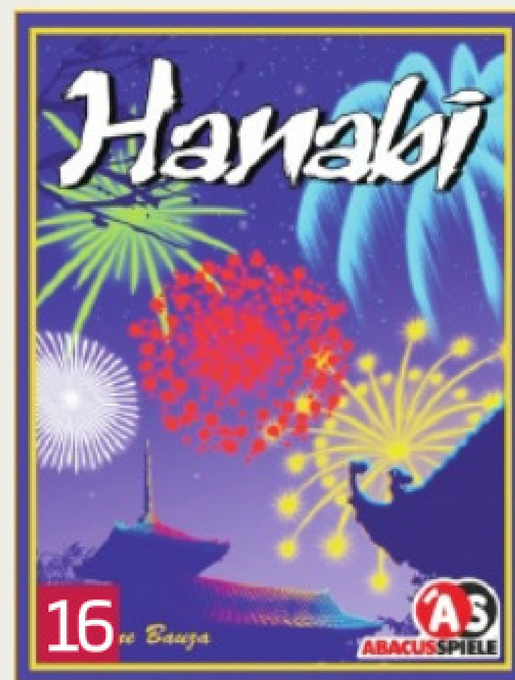
游戏开始前要准备一些起始资源，分发玩家的各种指示物，将拍卖片按1、2、3分开，并适当穿插一些建筑物片等等。游戏总共分成10轮，每轮都是3个步骤，第一步是布置，玩家拿回上回合用于拍卖的指示物，然后翻开新的拍卖片。由于游戏是有一个由移民地到城镇、城镇到城市的发展过程。所以在第5和第9轮时，游戏将进入城镇和城市阶段，相应的一些旧的建筑物将被移除，使玩家只能建造最新的建筑物。第二步是收入，玩家们首先安排自己的工人到自己的各种建筑物片上，多数建筑物片上只能放一个工人，而有些需要放两个工人的地方，玩家就必须放两个工人才能生效，工人都放好后，玩家根据建筑物的效果拿取相应的资源，然后要支付工人的报酬，每个工人一个银币，玩家必须支付这个费用，如果无法支付，可以通过市场交换、使用黄金，甚至是贷款（获得债务片）。第三步是拍卖，这款游戏的拍卖非常简单，就是轮流越价，游戏中每轮有3个拍卖片出现（2~3人时只有两个），每个拍卖片周围有一圈出价数字，数字为3、4、5、6、7、9、12、16、21。玩家们轮流将自己的指示物放到想要出价的位置，如果自己的出价被超过，则再到自己的时候必须选择一个新的最高价或者放弃，如果到自己时，自己是最高价，则可以略过。当所有玩家都略过或放弃时，拍卖结束。玩家支付相应的出价，然后可以执行拍卖片上的行动，比如拿一个额外的工人、建造一个建筑物、换一种资源等等。游戏会如此进行10轮，结束后，玩家会因建筑物和剩余的资源得到分数，再将游戏中已经得到的分数相加，分数最高的玩家获胜。

这款2009年的游戏从规则上看起来还是有一定吸引力的，各种资源和各种建筑物是游戏吸引策略玩家的一个重要因素。游戏的机制和内容中规中矩，没有繁琐的算分，也没有琐碎的小规则，相信玩家玩起来会十分流畅。

个人点评： 虽然是美国西部开发的背景，但作为城市类建造题材的游戏，一直是策略玩家喜欢的类型，再加上工业时代时期的背景，那些真实存在的资源和建筑物给人以很高的成就感，再加上西部题材，在国内也有比较高的认知度。当成一款小型策略游戏进行收藏，是个不错的选择。对于桌游吧来讲，游戏人数有些局限性，但好玩程度要强过上一款，如果真的想买点新游戏，这款还是可以试试的。

第六名

游戏名称： Hanabi **出版商：** Abacusspiele **游戏人数：** 2~5人 **设计者：** Antoine Bauza **得分：** 2.13





16-17. Hanabi的封面及展示图

这款游戏的设计师，是获得前年最佳专业游戏奖《7 Wonders》的设计者，所以他的新作也非常让玩家们期待，不过也许有些玩家会略微失望，因为这次只是一个小盒的卡牌游戏，不过从名次和评分看，都可证明设计得还不错。

游戏的名字来自日本，可以理解为“烟火”，也就是花与火的简称。而玩家的目的就是要通过合作，来创造最完美的烟火。你没有看错，这的确是一款合作类卡牌游戏，很神奇。

游戏包含50张烟火牌、4张规则牌、8个蓝色片、3个红色片。将所有烟火牌洗牌后，根据游戏人数发牌，2或3人每人发5张，4或5人每人发4张，玩家拿到这些牌后，拿在手里展开，背面朝向自己，正面朝向别人，也就是说，游戏中我们能看到其他人的所有牌，但是看不到自己的。游戏开始，玩家轮流回合，每个回合玩家必须执行一个行动，一共有3个行动可选，1.说出一个卡牌的信息：玩家从盒子里拿出一个蓝色片，然后说出一个队友的牌的一种信息，可以说数字或者颜色，但必须严谨的遵守规则，比如3张红色，1张数字2……玩家不能说假话，如果蓝色片已经被拿光，则玩家不能执行这个行动。2.弃掉一张牌：玩家将自己的一个蓝片放回盒子里，然后从手中丢弃一张牌，面朝上放到一边，然后再补一张牌，依然是自己不能看。3.玩家从手中打出一张牌，如果这张牌正好能开始或完成一组烟火，则留在桌子上，如

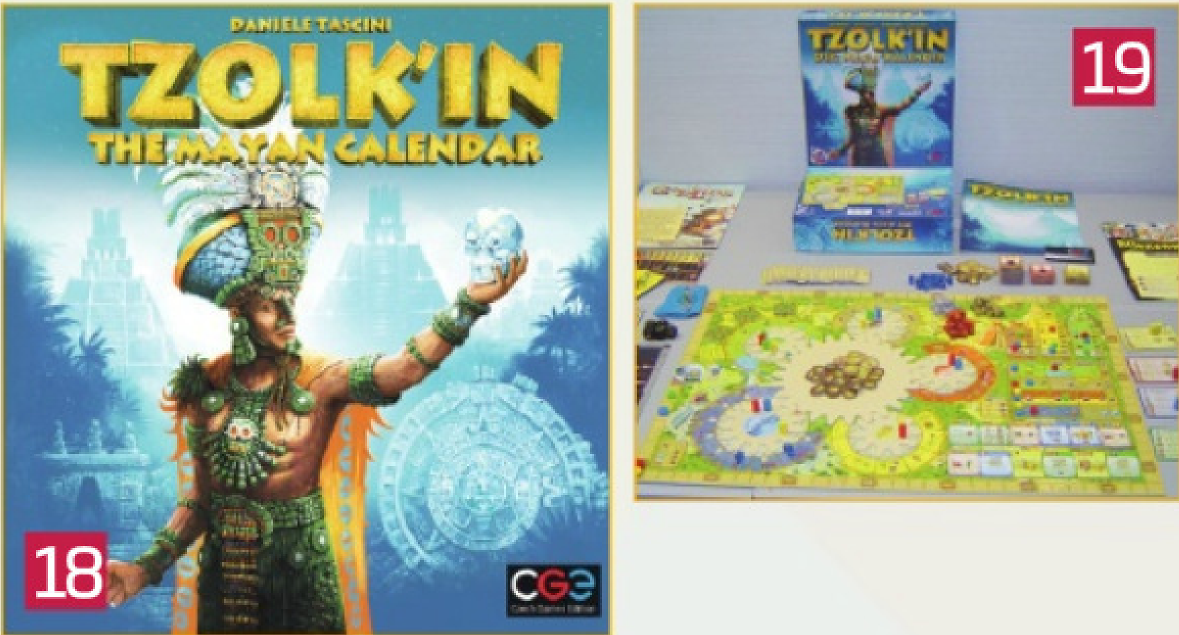
果不能，则丢弃，并且玩家损失一个红色的片。无论是否成功，玩家都补一张牌。一组完整的烟火是一个颜色的1～5数字按顺序各一张。

游戏会如此持续，有3种情况会导致游戏结束：当玩家失去3个红色的片，玩家们一起失败。游戏牌用完前，5种颜色的花火都是1～5，这将是一个完美的胜利。游戏牌被拿完，每个玩家再执行一个回合，游戏结束。玩家们会得到分数，根据每种颜色的最大数字得分，如果完美胜利就是25分。不得不承认，游戏虽小，却十分的有趣，这让我看到了小游戏之王RK的影子，而且还是一款十分难得的合作游戏，怪不得这一盒小小的卡牌也能成为第6名，并且在展会上大卖，现在我们终于了解原因了。

个人点评：无论是个人还是桌游吧，这样有趣的小游戏怎么可以轻易拒绝呢，找个牌盒，外出时带在身边，可以成为很好的娱乐项目，而且游戏是合作类，老少皆宜。

第七名

游戏名称：Tzolk'in Der Kalender der Maya **出版商：**Czech Games Edition **游戏人数：**2～4人 **设计者：**Simone Luciani、Daniele Tascini **得分：**2.13



18-19. Tzolk'in Der Kalender der Maya的封面及展示图

这款游戏是今年Essen展会的一大亮点，它在版图上使用的大齿轮带动5个小齿轮同时旋转的设计，给游戏增加了很多乐趣，同时，游戏的背景是玛雅文化，而且借用了玛雅文化中的卓尔金历，玛雅文化中玛雅历的齿轮有26个齿牙，游戏也如此设计，为游戏设计了26个回合，当大齿轮转一圈后，游戏结束。下面我们来看看齿轮是如何运转的。

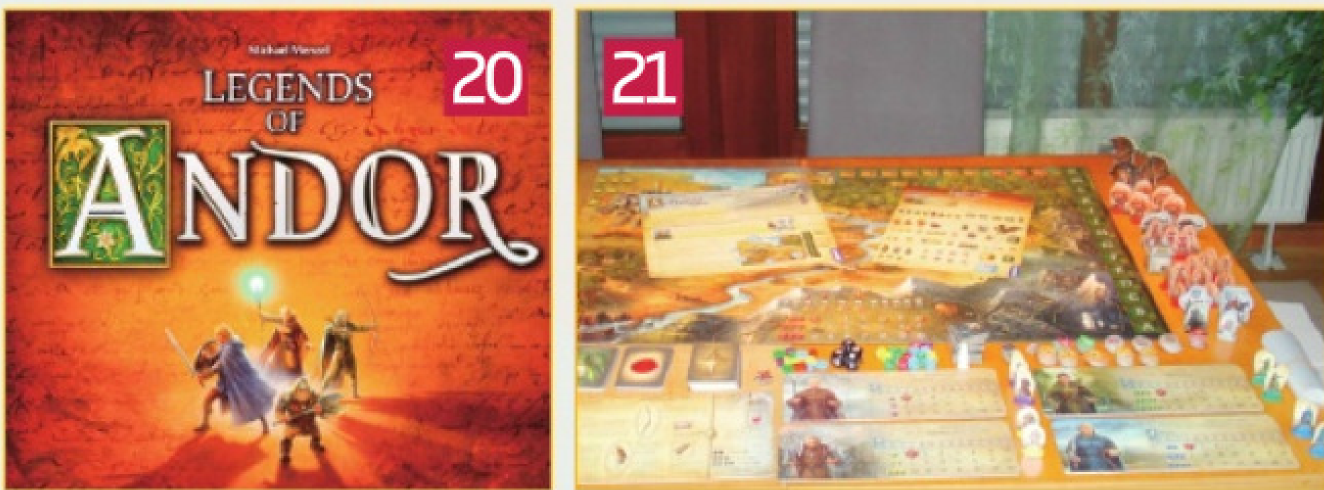
在游戏中，大的齿轮只用来记录回合数目和食物日，游戏开始时先拼好图板，再把齿轮合在上面，每个玩家拿去自己颜色的3个工人和起始资源奖励。游戏中的资源指示物包括：玉米、木头、石头、黄金以及水晶头骨。而玉米可以视为货币，因为它可以作为中转，变成任何其他资源，同时也会在游戏结束时算分用。游戏分成三个阶段，第一个阶段是玩家轮流执行工人行动，玩家必须选择放置工人或者拿回工人，必须选择执行其中一项，不能跳过，也不能都执行，玩家选择放置工人时，可以将自己的工人放到5个小齿轮上的空位上，必须首先放到数字低的位置，然后需要支付对应位置的玉米数量，放工人并不会激活对应位置的行动，玩家可以在一回合放很多工人，但支付玉米的数目按表上交。如果玩家选择拿取工人，则会执行离开地方的行动。游戏中的5个齿轮，对应5种不同类型的行动：绿色齿轮代表农业，它的1～7格里可以收集木头和食物；红色齿轮代表建筑和科技，玩家可以在这里升级科技，或者建造建筑物和纪念碑；黄色齿轮代表商业，玩家可以执行交易行动，将自己手中的资源转换成其他资源；灰色代表资源地，玩家可以在此拿到木头、石头、黄金、水晶头骨等等；蓝色齿轮代表神灵，玩家在这里上交水晶头骨，可以获得各种赏赐，也可以用来祭拜神灵，在神庙阶梯上上升。当所有玩家的工人都行动后，或者放弃行动后。进入第二阶段——粮食日，这个阶段在游戏中只会出现4次，只有到大齿轮旋转到对应图形时才执行，玩家在这个阶段必须喂饱自己的工人，还可以根据自己在神庙中的高度领取奖励，并且在第二个粮食日时，旧的建筑会被新的建筑替掉，从而出现新的功能。第三阶段是旋转大齿轮，从而推进游戏的进行，这时如果玩家有工人在7的位置，将被视为被绞死，则会自动回到玩家手里，这个工人就浪费了。26个回合后，玩家可以将资源换成玉米，然后按4：1的比例换分，再加上头骨和纪念碑的分数，总分最多的玩家获胜。

从游戏的设计上看，游戏是一款有趣的工人放置游戏，而且工人的所能执行的功能会随着游戏的进行产生变化。因此，在某篇预览文章中，测试人员曾称这种机制是“动态工人放置”，这的确是齿轮带来的新的游戏方式。如果这款游戏能大受欢迎，那么未来一年很可能就是“齿轮”年，这一点可以从当年《领土》的成功来推断。抛开齿轮所带来的变化不说，游戏中将行动功能分成5类，并选择在拿走工人时执行行动，都很有创意，让玩家有全新的体验。同时，游戏中的记分和细节规则也不是很多，使游戏不显得繁杂，用齿轮作为行动和资源系统，用建筑物、纪念碑、神庙、科技为得分系统，从而形成多路线的得分体系，让游戏很具策略性。

个人点评：华丽的配件，高科技般的桌上体验，神秘的玛雅文化，让很多玩家都愿意买来收藏，同时，齿轮系统带来的计算也很多，绝对可以称得上是高级策略游戏，买前要考虑清楚。对桌游吧来说，拥有这样一款最新的最炫的游戏，必定能提升店铺声望，但是否能有玩家常来玩，也得看桌游吧的消费人群了，弄不好游戏也只能落灰了。

第八名

游戏名称：Legends of Andor **出版商：**Kosmos **游戏人数：**2～4人 **设计者：**Michael Menzel **得分：**2.20



21-21. Legends of Andor的封面及展示品

首先，难得在德国游戏展上看到拥有奇幻背景的桌游，一般提起奇幻游戏都是美式的互车游戏，而这个奇幻游戏又是玩家之间合作，一起打败入侵的怪物，有点之前《厉鬼传说》的感觉。游戏的设计师Michael Menzel是一名技艺娴熟的插图师，曾经为很多的德国游戏绘制插图，更是擅长儿童游戏的插图，这次不仅是奉献了精美的插画，还成为了游

戏的设计师，第一次设计游戏的他，能设计出如此有趣的游戏，也许经常画插画，也会把游戏的设计思路画在头脑里。

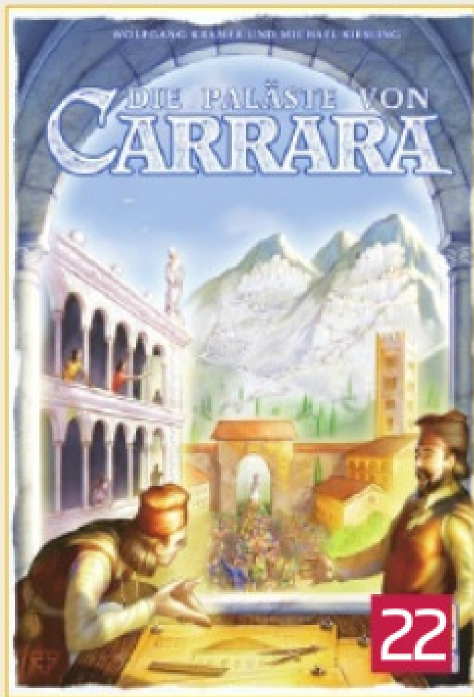
游戏的背景是在Andor，一个奇幻大陆的王国，这个王国正面对来自四面八方怪物的侵袭，而玩家们就是英雄，要在到达国王城堡的路上，尽量阻止怪物靠近，并完成各种凶险的任务获得奖励，提高自己并保卫王国。游戏开始时，玩家要选择一个英雄，共有4种英雄，玩家选后英雄后拿取对应的英雄图板，可以通过使用图板的正反面来使用不同性别的英雄，但数值并没有变化。游戏的机制比较简单，就是玩家和怪物轮流行动，玩家行动时，玩家有两种行动，第一种是强制行动，玩家必须要从移动、攻击、等待和移动盟友这4个行动中选择一个执行；第二种是自由行动，不限次数，玩家可以使用物品，捡起所在地的物品和金子，把物品或金子丢在原地，在商人处买力量点数，和同一位置的其他玩家交易等等。然后是怪物阶段，这个阶段首先翻开一张事件牌，然后分别移动各种怪物朝着城堡移动。战斗是此类游戏比较关键的环节，这款游戏的战斗设计比较简单，先英雄攻击，然后怪物攻击，统计双方的攻击值，攻击高的获胜。

从内容上看，这一款中规中矩的桌面游戏，除了在一些小规则和细节上有创新之处外，可以说设计者还是循规蹈矩地迈出了第一步，游戏的版图地图、怪物和英雄的造型，都非常的复古，给人一种真实的奇幻风格，这一方面给游戏加分不少。

个人点评：合作游戏在桌游中少之甚少，有些合作游戏虽然有名，但玩的人也很少，比如之前有名的《瘟疫危机》《厉鬼传说》等等，还有本次排名第六的《烟火》。想设计有趣而平衡的合作游戏并不容易，游戏自身的运转机制需要不断根据玩家的状态和数值来调整，才能让游戏耐玩并没有漏洞。对于喜欢合作游戏的玩家来说，这款游戏值得购买，它可能要比前文提到的游戏更吸引玩家，更具有凝聚力。

第九名

游戏名称：The Palaces of Carrara **出版商：**Hans im Glueck **游戏人数：**2～4人 **设计者：**Michael Kiesling和Wolfgang Kramer **得分：**2.32





22-23.The Palaces of Carrara的封面及展示图

桌游设计大师Wolfgang Kramer每年都会带着自己的新游戏来参加Essen展会，无论游戏的质量好坏，这位风趣幽默的老头子，永远都是大家瞩目的焦点，虽然这款游戏的分值不高，但关注人数却是相当高的，足以见得这位老人有多么的受欢迎。

这款游戏是一款初级策略游戏，游戏的背景设定是帮助王子在各个城市建造各种豪华的宅邸（建筑物）。游戏开始时，每个玩家得到一张图板、一个屏风和20块钱。游戏主图板上，随机摆9个建筑物，并在资源轮盘的第一格内摆放6种资源各一个，这样游戏就可以开始了。

游戏是回合制，玩家在自己的回合时三选一的行动：1.拿资源（拿资源的设计很有趣），游戏中的资源放在主图板的轮盘内，当有玩家选择这个行动后，先将所有资源都顺时针移动一个格，游戏中的这些格会标有各种资源的价格，从标有1的格开始，越往后越便宜，甚至免费。之后玩家要从袋子里随机拿取新的资源补到第一格，补的数量是使资源总数量到达11个。这时玩家可以选择买一个格里的所有资源，没有标价的资源则可以免费得到，玩家在这个行动时必须买资源，如果既没有可免费拿的，也没钱买，则必须打开屏风展示给其他玩家看，这样可以获得2块钱。2.买建筑物，主图板上有9个建筑物，玩家可以从中选择一个购买，每个建筑物的右上角表示费用，下面写着类型，右下角写着可以获得的奖励。玩家可以将建筑物放到自己图板上的6个城市中的一个，放到不同城市，决定了需要支付资源的颜色要求，城市的奖励从左到右越来越小，可用来支付资源的种类则是越来越多，例如，玩家的建筑物费用是3，如果想放在最左边的城市（这个城市只支持白色的资源），则玩家必须支付3个白色的资源，才能放到这里。3.得分或拿钱，每个玩家有6个得分棋子，每记分一次失去一个，也就是说，玩家在游戏中最多可以获得6次分（或拿钱）。

玩家可以选择按照两种方式记分，第一种是按照建筑物类型记分，玩家选择自己的一种建筑物，将建筑物的建造费用与所在城市的奖励相乘，就是玩家得到的分数或钱数。然后玩家将一个棋子放到自己图板上这个类型的建筑物上，代表这种建筑物已经计算过分数，以后将不能再选择。第二种是按城市记分，按城市记分的前提有两个，第一个是这个城市还没有被任何人记分过，第二个是你的这个城市里至少有2个建筑物，记分方式与第一种类似，所有城市内的建筑物费用乘以城市提供的分值。玩家因此可以拿到钱或分数。除了上述3个可选行动外，玩家执行完行动外，还可以选择花10块钱购买一个任意物品。游戏有两种情况会结束，一是所有建筑物用完，二是一个玩家完成了游戏的3个任务（他将获得5分的奖励）。

游戏结束后会计算三种分数：每个物品3分、所有建筑物费用的总和、每剩5块钱一分，总分最多者获胜。通过对规则的阅读，我们可以感觉到游戏设计得很简单，规则读起来很流畅，除了轮盘的设计略有新意外，其他规则和设计都相对平庸，整体来讲是一款较为普通的小版图初级策略游戏。

个人点评：虽然是Wolfgang Kramer的作品，但由于近年来他已经转向儿童游戏的设计，所以近几年设计的成年人游戏都不是特别好，从个人收藏角度来说没有什么价值。我倒是推荐桌游吧可以来一套这样的游戏，因为讲解起来比较容易，也可以适用于很多休闲玩家。

第十名

游戏名称：Riff Raff **出版商：**Zoch Verlag **游戏人数：**2~4人 **设计者：**Christoph Cantzler **得分：**2.33





24-25. Riff Raff的封面及展示图

准确地说，这个第十名应该算是一个玩具，是个设计巧妙、很好看的平衡游戏，就如同我们熟悉的《层层叠》或者《动物叠叠乐》一样。而这款游戏的美工也是第八名游戏的设计师Michael Menzel。虽然实际的游戏配件都是木头块，没有什么美工可言，但是，貌似封面画得还不错。

游戏是通过拼接一些木头块搭起一艘船，玩家每人得到一组货物块，然后要轮流将货物放到船上，每轮放的顺序是由船长先开始，每回合的船长都通过打出数字牌来决定的，也就是有一个类似同时选择牌的机制，争到船长的玩家无疑在放块时会容易一些。

游戏中拼接的船底部并非稳固的底座，而是有一个会随着船上的重量侧倾的小机关。玩家在放的过程中如果导致之前的货物掉下来了，则都算作自己的，几轮后，谁先将自己的所有物品放完谁赢。

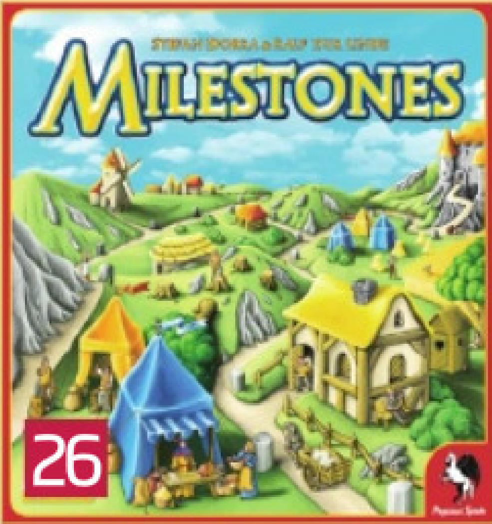
个人点评：由于配件精美、琐碎，而且价格不菲，所以适合在家玩。拿出来聚会玩的话很可能容易丢配件。放到桌游吧也会有同样问题，但毕竟桌游吧也算是自己的地盘，说不定哪天扫地就找到了。这么华丽而高贵的游戏，有爱的人应该会很多。

其他入围游戏简介

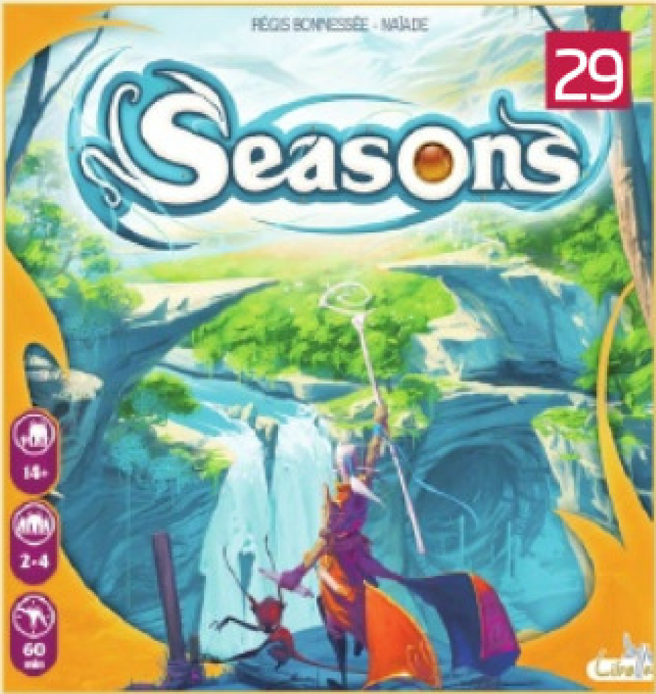
在Fairplay的最终排名榜上，一共有17款游戏，这些游戏都是在3分以上。由于篇幅有限，我们只将前十名游戏做详细介绍。之后的7款游戏中，《Snowdonia》是一款在山区修建铁路的游戏，游戏时间大约为45分钟，属于轻度的策略游戏。2F今年的新作是自己的名字《Fremde Federn》，盒子的封面也是年轻时自己的画像，据他自己说这款游戏是《历史巨轮》《农场主》和《领土》的综合体，如果你是2F的脑残Fans，这款有偶像封面的游戏，无论好玩与否都得入。《Eminent Domain》是一款集合《领土》和《银河竞逐》的太空帝国构建游戏，这款游戏是去年出版的，这次并非德国初版。《Seasons》这个游戏我们之前介绍过，设计得很好，个人很喜欢。《Saint Malo》是法国西北部的一座海港，出版社的Stefan Brück形容这个游戏是：一个轻松的掷骰子策略游戏，玩家要在可擦写的板子上用自己的笔来建造自己的城市、建筑物、墙等等。《Milestones》是一款建造城市的游戏，玩家可以在游戏中修路、建市场和盖房子等等。这其中值得一说的游戏是《Qin》。

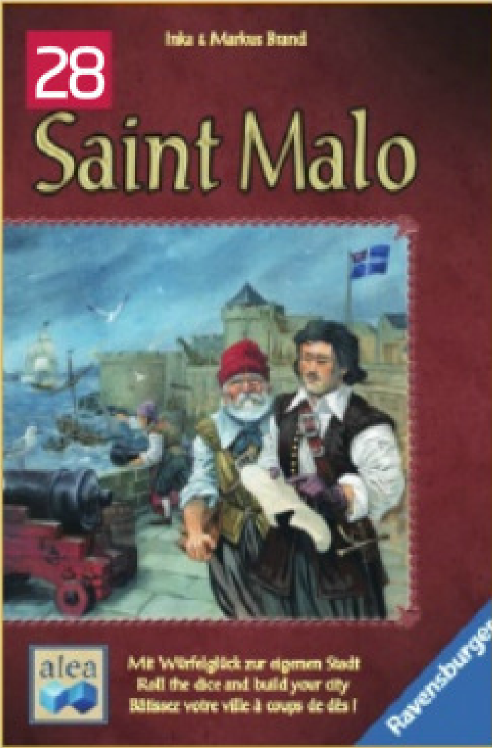
《Qin》排名第16，由游戏设计大师Reiner Knizia设计，游戏人数2~4人，时间30分钟。RK自从几年前与战棋会合作后，既有了中国名字，也多有涉猎中国市场的举动，这次更是直接用了中国历史上第一个朝代的名字作为游戏的名字。

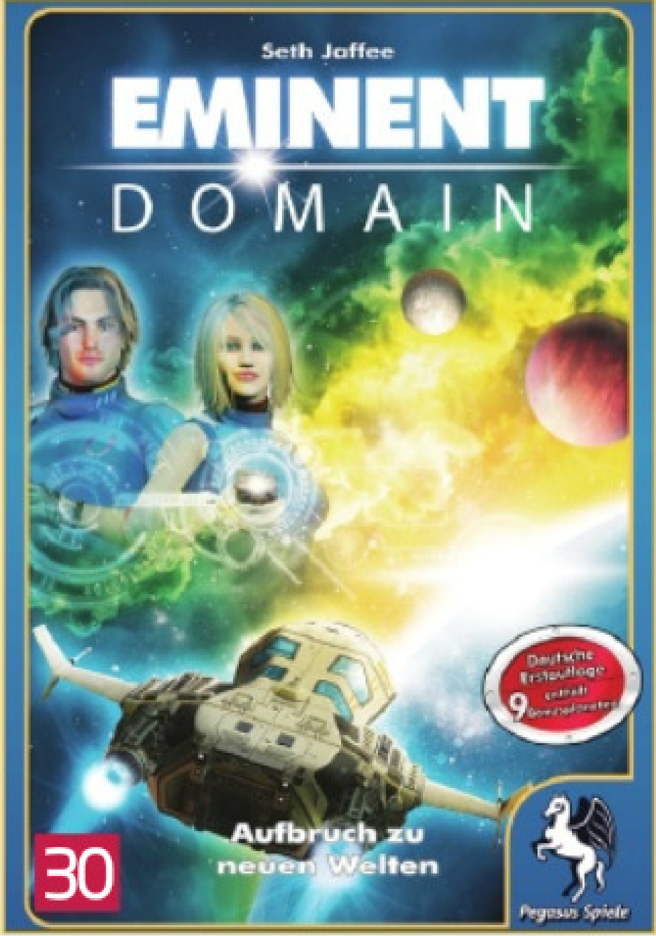
《Qin》由一张大图板组成，图板上是类似两河流域的正方形格子，这个代表地形，版图有两面，一面叫Bird，一面叫Lion，一般推荐新手先玩Bird。Bird的图板上有草地、河流、村庄和不同颜色的区域。玩家在游戏开始前可以得到3个区域片，区域片是由两个区域组成的长方形片，游戏中的3种区域经过不同的搭配都会出现在上面，同时，玩家不要让对手知道自己的区域片是什么样子的。游戏是轮流回合，每次玩家将一个区域片放到版图上后，这会导致几种情况的发生：1.创建区域，玩家放完区域片后，如果创造了一个至少有两个同样颜色区域相邻的状态，就创建了一个区域，然后可以在这个区域上放置一个塔。2.扩大区域，放置一个区域片后，将已经放了塔的区域变得更大。3.创造一个大区





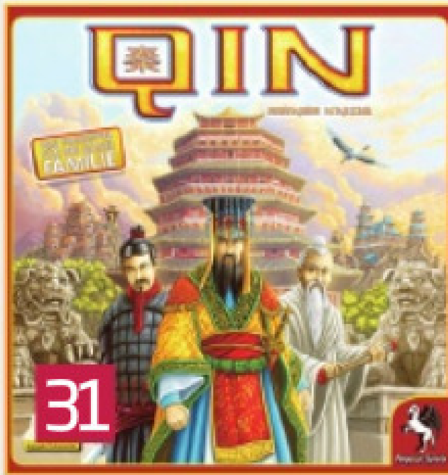






26. Milestones封面
27. Fremde Federn封面
28. Saint Malo封面
29. Seasons封面
30. Eminent Domain封面

域，当一个区域的片数达到5时，玩家可以再在这个塔上加盖一层。4.链接村庄，如果玩家的区域片可以将区域或者大区域与一个没有塔的村庄连在一起后，则这个玩家可以将自己的塔放到村庄上。5.征服村庄，当村庄周围片上某个玩家的塔数多于控制村庄的玩家的数量时，他的所有权归多的玩家，然后将村庄里的塔替掉。6.吞并区域，如果玩家放一个片后，将同一颜色的但放了不同塔的两篇区域链接了起来，这时大的区域将吞并小的。游戏如此持续，当某个玩家没有塔了，图板上没地方放了，没有片可放了，都会导致游戏结束。在图板上放了最多塔的玩家获胜。





31-32. Qin的封面及展示图

我们在这款名叫《Qin》的游戏中看到了两河流域的影子，其实从第一眼看到图板就觉得有点类似了，同样是通过抽象的方块来模拟扩张和冲突，区域什么的，又有些像《卡卡颂》。总体来说，虽然有RK的大名，但这款游戏只是平庸之作，只是有一定的中国因素在里面，或许会得到国内玩家的喜爱。

Fairplay排名榜之外

除了Fairplay的排名榜外，还有一些有特点的游戏进入了我们的视野，以下分别介绍一下。





33.《斯巴达克斯》的展位
34.《Endzeit》这款游戏看起来确实华丽

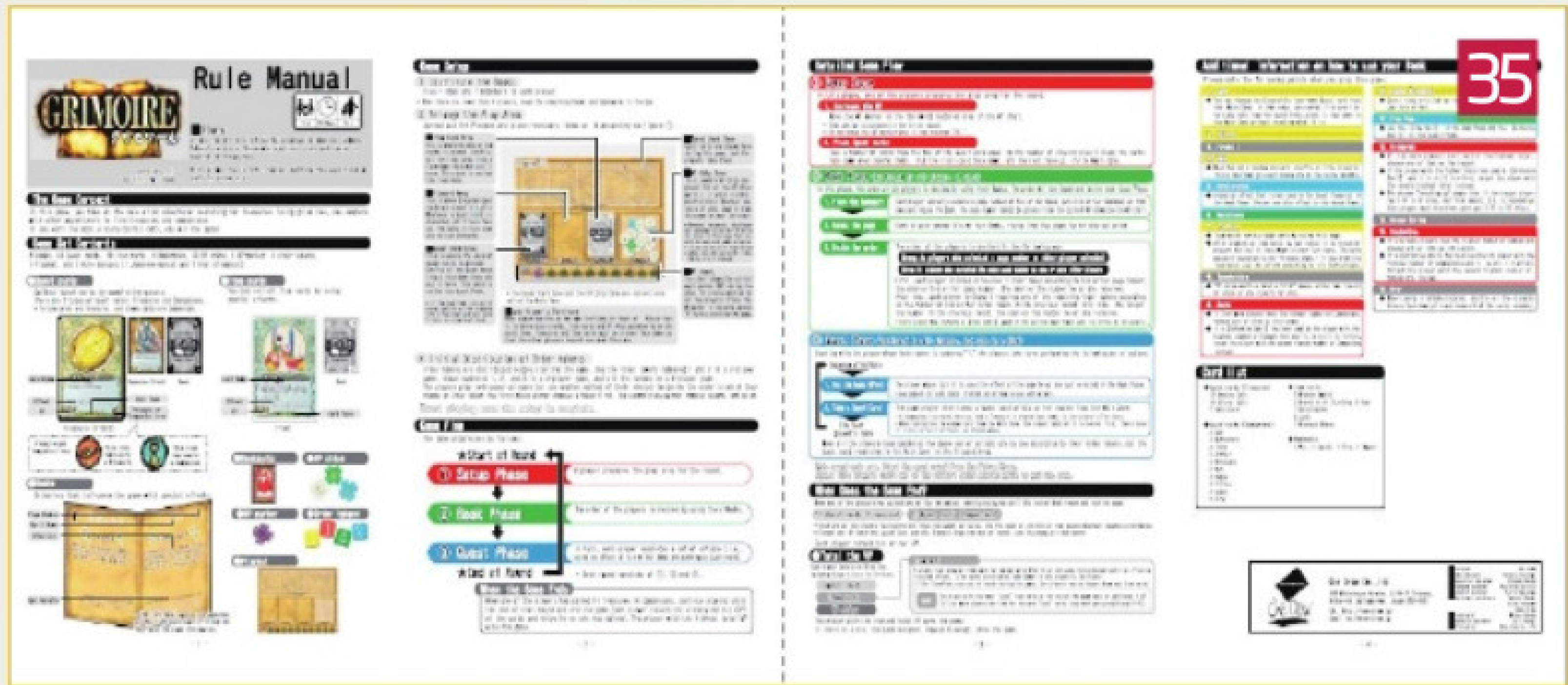
《Endzeit》，我们在Essen展会上发现了这样一款绚丽的游戏，游戏名字是“末世论”，游戏有着一张巨大的版图，中间有一个会发光的水晶球，下面应该有电池或电源来供电，玩家要用自己的骰子来摆放在球的周围。我们没能在网上找到相关规则，但我们也会持续关注这款游戏，希望以后能有个全面的介绍。

《Spartacus: A Game of Blood & Treachery》，这是一款根据美剧《斯巴达克斯》制作的桌面游戏，之前的另一部美剧《行尸走肉》也出版了桌游，出版社应该是得到了完整的授权，所以我们在展会上看到了大幅的真人海报，连游戏盒子正面用的都是男主角的原图，当然，游戏中的卡牌图也都是剧照。从规则上看，游戏也并非无脑游戏，玩家在游戏中扮演一个训练场主人，可以训练角斗士获得荣誉，雇佣奴隶获得金钱。游戏分成3个阶段：阴谋阶段（玩家可以使用阴谋卡陷害或影响其他玩家）、市场阶段（可以购买装备和物品）、竞技场阶段（派角斗士出战）。无论具体玩上感觉如何，对美剧本身有爱的玩家，看到这些熟悉的面孔，也会觉得好玩了。

年度德国玩家评选奖及金羽毛奖

每次Essen展会开始前，都会举办由组织者、出版商、设计师、媒体参加的一个小型座谈会，在这个座谈会上，有几件事情要宣布。

第一件事就是年度德国玩家评选奖揭晓（简称DSP），





35.《Grimoria》的规则书
36.《Grimoria》的组件，看起来确实精美

今年的DSP由《Village》获得，第二名是《Trajan》，第三名是《Hawaii》，这些游戏在我们去年的Essen报道中都有介绍。

第二件事就是金羽毛奖，这个奖项颁给规则书写得好的游戏，获奖游戏是《Grimoria》，游戏名称是法语“魔法书”的意思，在游戏中玩家扮演冒险者，拿着魔法书去寻找宝藏。游戏规则并不复杂，写作顺序是：游戏概念（包含游戏的目的和玩家在游戏中的身份）、游戏组件（所有物品的数量，各种牌上图标的解释）、游戏布局（开始游戏所需要准备的，和游戏图版的解释）、游戏流程（大体上列了出来）、详细的游戏流程（对每一部都进行了解释，并通过不同颜色的文字和背景进行了区分）、如何使用魔法书的额外信息提示。整个规则看起来十分的正统，不像某些游戏规则排版那样有穿插和变化，规则书上各种内容使用不同的颜色区分，给基本上全是文字的规则增加了色彩。

第三件事——展会30周年的致谢，没想到Essen这个游戏展会今年已经是第30个年头，创建者和当前组委会的人员在展会上进行了演讲，感谢大家每年都来支持展会。

中国桌游在Essen

这次Essen展会，几乎没有国内的出版商租用展位展示自己的作品，在厂商列表里，我们找到了一些原创作品的名字，比如《谋杀法则》《死亡前线》《风声》等等，这个展位属于中国台湾新天鹅堡公司。从我们开始报道Essen时起，新天鹅堡公司就一直参加每年的Essen，向全世界展示中国地区的原创桌游。今年，我们在新天鹅堡的展位上也看到了一些新的桌游，比如轻松的卡牌游戏《狩猎季》《恐怖旅社》等等，当然几年前的《狡兔三窟》《火牛阵》貌似也有带去，而其他的就是他们代理发行的中文版游戏。不过，这些游戏理论上应该没有人去买吧，毕竟这些中文游戏的市场在国内。





37-38.《猪朋狗友》销售货架及展位

我们要感谢新天鹅堡，第一是这么多年来它一直为我们引进国外的优秀游戏，并将它们汉化，第二就是将我们的原创桌游带去Essen展会，让德国玩家和媒体看到中国桌游业的发展和进步。

我们还看到了香港空中棋院的展位，他们这次带去了最新而且非常有趣的游戏——《猪朋狗友》，这款游戏最近在大陆地区十分畅销，有趣的卡牌绘制、可爱的猪和狗、简单刺激的玩法、方便易携的盒子，可以适用于多种场合。

在今年，台湾地区和香港地区不断有原创桌游问世，风格多以轻松有趣为主，比如《Dice Zoo》《核突有奖》《灵兽伏魔录》《九龙城寨》等等。港台地区要比大陆地区早十几年或者几十年就开始接触桌游，所以在设计桌游上，也显得比国内的原创桌游要成熟很多。

今年大陆地区的原创桌游新品很少，少有的几个原创产品也都不是那么好玩，在外国新游戏和中文版游戏的双重压力下，市场空间感觉越来越小。反观这一年台湾地区和香港地区的突然崛起，设计上标新立异，市场定位准确，产品完成度高等，都值得国内原创人员学习。

总结

第30个年头的Essen盛会，并没有为此进行什么特殊而隆重的庆祝，作为组织者，他们只是致辞感谢，感谢大家的支持和参与，当然，我们也应该感谢他们牵头来组织这件事，相信在Essen展会的头几年，肯定没有这么火爆，他们也是一步一步坚持过来的。30年，对于一个人来说，不算短，对于一件值得坚持和持续的事情来说，可能只是转眼瞬间。从最原始的骰子、双陆棋、围棋，到后来的国际象棋、扑克，传统游戏显然伴随着人类的发展也在不断发展。

传统游戏从来没有像今天这样发展迅速、种类丰富过。即使它不是经济效益显著的网络游戏，也不是制作精良的大型单机游戏，但仍然以每年几百款新游戏的速度，满足着传统游戏的爱好者们。这些幕后的设计师、插图师、测试者、销售者等等桌游从业人员，也在为了桌游的发展和推广履行着他们的职责。我们已经看到，很多新的科技、新的工艺都已经用到了最新的桌游上。而电子游戏与桌游的合作出版和开发，也表明了市场和玩家们对于桌游的渴望和对未来新品的期盼。

在我刚刚接触桌游时，那时是完全痴迷于此，我曾认为种类繁多的桌游可以取代任何游戏，取代电子游戏，成为唯一而完美的游戏形式，开创新的游戏时代。但随我接触了更多的玩家，了解了他们的想法，同时又接触了很多桌游和电子游戏后，我才逐渐明白，桌游与电子游戏并不重合，而是相互独立并且互相支援的关系。

如今，当我在《边境之地2》里痛快狙击，或是在《激战2》里一边奔跑一边看风景时，我心中依然有着桌游的火种，在火光下与友人共同分享桌游带给我们的快乐。在Essen展会里，或许每个人心中都有这样的火种，它照亮了展会，也照亮了每一个人，在玩家面对面竞争、背对背思考时，我们知道，没有什么能将它熄灭，它会不断传承下去，永远无法取代。P

《伏魔者》本来是一款中规中矩的MMORPG，却因为一个优秀的宣传动画凭空加了不少分，如果我们的游戏厂商都愿意放弃那种“三俗”的擦边球广告，我们整个玩家群体的素质可能也会上一个台阶。

网游评测：伏魔者

游戏名称：伏魔者	官方网站：http://fm.kunlun.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：寅酷网络	运营公司：昆仑万维
总体印象	
优点： ● 气氛出色 ● PvP模式丰富	缺点： ● 系统较老套
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



最初我上《伏魔者》的官网，只为了找下载链接。但一进入网站就听到视频自动播放的声音。正当我试图关闭视频时，目光却被活动的画面吸引。在接下来的13分钟里，我看到了这几年国内最好的游戏广告。这个广告充满了Kuso精神，槽点满满。视频以一个游戏宅的疯狂周末开始，到他发现超自然事件为转折点，一个代表他在游戏世界里杀人数的数字浮现在显示器旁边，终于他杀够了10亿人，获得了“可以实现任何愿望”的成就。香车美女唾手可得，他却毅然选择回归以前的生活。只因为他觉得“没有游戏的生活是不完整的”。但当他真正回家时，看到一地的主机手柄，满屋狼藉，才恍然若失。视频的最后，他穿上球衣，拿起篮球，去拥抱真正的现实生活。

这就是《伏魔者》官网上最显眼的广告，13分钟，“伏魔者”这3个字只出现了一次，还跟游戏没有半点关系，却让我对这款游戏真正产生了兴趣。能打出这种广告的游戏公司，游戏应该也是很有魅力的。当然现实比较残酷，游戏并我预想中精彩，系统非常传统，除了“暗黑”气氛比较到位，没有发现太多的亮点。用于介绍及指示世界Boss的“伏魔录”算是紧扣题材的一个设定。与其它游戏的Boss指南不同，伏魔录没有直接把这些怪物的坐标告诉玩家，而是去讲述Boss们的故事，刻画出他们的形象，让玩家自行寻找，这固然是一个增强代入感的设定，只是在如今的搜索引擎下，必然会成为玩家功利心的牺牲品。

《天骄Ⅲ》是近期进入公测的为数不多的大型MMORPG。现在3D技术这么成熟，近期这几个月公测的游戏竟然有半数以上是《梦幻西游》这样的2D游戏，实在让人无语，这也让《天骄Ⅲ》在画面上显得有些鹤立鸡群。

网游评测：天骄Ⅲ

游戏名称：天骄Ⅲ	官方网站：http://tj3.gyyx.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：目标软件	运营公司：光宇游戏
总体印象	
优点： ● 画面精良 ● 操作流畅	缺点： ● 玩法新意不足
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



经过几次的内测，进入公测后的《天骄Ⅲ》在系统优化上面已经比较成熟了。即使是最低画质，也有比较好的表现，之前为人诟病的远景问题也得到了解决。场景里有不少装饰元素，这样可以有效避免画面显得太空旷，地道的中国古典元素也比较吸引人的眼球。不过游戏的视野不够宽广，特别是在乘坐坐骑的时候，在一定程度上削弱了画面给人的冲击力。可惜《天骄Ⅲ》采用了和《魔兽世界》类似的卡通风格。在四五年之前，这样的画面可以很好地掩盖多边形的不足，降低硬件需求，可以说是比较讨巧的。但现在这种风格却难以表现更加精致的画面，无论你把特效开到多高，人物和建筑依然有棱有角，可见卡通风格也是一把双刃剑。

在游戏流程方面，杀怪、采集、对话依然占据了前期的大部分流程。当玩家到达14级的时候，会开启历练任务，需要消耗一定的历练点数。历练点数在“每日指引”中领取。除此之外，每天还会有一些活动供玩家选择。虽然这样看上去显得游戏的任务系统比较丰富，但倘若你熟知国产网游套路，就会知道这暴露出任务系统的不足。有道是任务不够，活动来凑，在初期就将玩家引入“丰富多彩”的每日任务里，正好可以掩盖中后期场景和主线任务的匮乏。

目前3D MMORPG流行无锁定战斗，而《天骄Ⅲ》还是传统的锁定战斗。早期版本的战斗比较单调乏味，但经过几次改进之后，瞬发技能的比重大大增加，玩家可以实现在移动跑位中同步发招。此外，游戏中有不少技能要求玩家必须在目标身后发动，比较考验玩家操作能力，在一定程度上增强了游戏手感。

《合金幻想》的开发商像个业余选手，这在游戏官网就能看出来。内容简单，版式难看。国内网游行业经过这些年的发展，好歹已经过了“找几个美工和程序，随便凑合出一款游戏捞钱跑路”的时代了，但《合金幻想》让我嗅到了一丝过去的气息。

网游评测：合金幻想

游戏名称：合金幻想	官方网站：http://www.dr-play.com/
游戏类型：ACT	当前状况：公测
开发公司：得瑞福来	运营公司：得瑞福来
总体印象	
优点： ● Bug和漏洞较多 ● 游戏流程枯燥	缺点： ● 易于上手
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	



《合金幻想》的故事背景建立在传说中的“2012世界末日”之后，在这个日子显得非常有“时效性”。游戏采用的是科幻与魔幻相结合的世界观——就是最方便胡来的那种世界观啦。即便如此，游戏开篇的无厘头剧情还是把我雷到了。只听一个男中音煞有介事地娓娓道来：“2012后的一场大灾难，人类的生存条件变得极其恶劣。随着科技的发展，人们慢慢适应了末日之后的环境。心怀鬼胎的魔法师，开始试炼上古魔法，召唤异次元恶灵。一个被流放的魔法师，来到月光城，带来了能量结晶，可以产生大量能源。人类领袖月刑天始终担心这是一个阴谋，能量结晶的生长渐渐失去控制，它们之间出现了能量联系，恶灵结界形成了。恶灵开始苏醒，结界内的人类变成了机甲傀儡。生命树是人类最后的希望，生命树守护者和月刑天合力作战，重创恶灵结界，月刑天也成为机甲战士。越来越多的人开始追随他，传说中的英灵也在危难时刻出现，与战士合为一体，共同战斗。”

最后，屏幕上浮现出一行大字：“作为守护爱与正义的战士，你准备好了吗？”说实话我还没准备好，这段猎奇的剧情信息量略大，具有很强的跳跃性，下一句经常和上一句没啥关系。至于游戏的实际素质，也难以让人恭维，任务重复度极高，玩家不得不反复刷同一类怪物。技能单调，教程缺失，还有不少Bug和漏洞。在这种情况下，官方仍然急不可耐地推出严重影响平衡性的增值服务，不由得让人怀疑这款游戏的寿命。

《黎明之光》的开发小组大概是由一群日系RPG迷组成的，我们不难在游戏里看到“游击士”这样的名词，但这款游戏不仅没有人们预想中的山寨感，相反，游戏中的种种设定还颇有亮点。

网游评测：黎明之光

游戏名称：黎明之光	官方网站：http://lm.8864.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：蓝港在线	运营公司：蓝港在线
总体印象	
优点： ● 非常棒的页游画面 ● 战斗爽快	缺点： ● 系统有待优化
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



在官方的定义里，《黎明之光》是“国内首款双端动作网游”，玩家既可以从客户端登录游戏，也可以将它当作一款页游。究竟是不是“首款”，国内网游多如牛毛，一时也说不清。之前也有双端模式的非动作网游，但素质极差，基本就是页游套一个壳。但客户端不足100MB的《黎明之光》，却让人眼前一亮。

一进入游戏，画面首先让人眼前一亮，完全不像一款页游（事实上国外这种画面的页游已经不少了，但国内还算稀有）。人设和场景搭建有一股浓浓的日韩风，魔法、蒸汽幻想及召唤兽的设定都比较严谨，特别是游戏喜欢用单机式的过场动画来表现剧情，会给人比较强的代入感，仿佛在玩一款纯正的日韩网游。

但《黎明之光》真的是一款纯国产网游，你可以很轻易在游戏里找到各种国产特色，像活动、礼包、签到等等，当然自动寻路就不说了。但游戏里又不乏一些让人眼前一亮的人性化设定，比如你接到任务后，如果任务目标较远，会自动进入加速奔跑状态，还伴随有动态模糊效果——这种效果在切换场景的时候也存在，接近《鬼泣3》的开门特效。游戏的战斗方式是《龙之谷》这样的无锁定ACT风格。为了特意突出战斗的爽快感，怪物经常扎堆，而玩家初始就有华丽的AOE技能，配合双击方向键的滚动、跳跃攻击，有一种玩3D版“伊苏”的感觉。

不过，受限于游戏体积，包括场景、怪物、音乐、UI这类资源都得在线加载，在网络状况不佳的情况下，就容易出现各种贴图丢失的情况，这时候所有生物都会变成一个公厕标志的样子，看来还需制作方在网络优化上继续努力。



铁血联盟Online

随着游戏市场的同质化越来越严重，厂商们盯上了上世纪90年代百花齐放的DOS游戏。一些游戏被重制，如X-COM（UFO）系列；另一些游戏则变为网游，如《铁血联盟》。

■ 上海 SoloZ_cn

由于网页游戏可以充分利用玩家的碎片时间，因此尤为适合耗时漫长的策略、战术或战棋游戏，老牌的“帝国时代”“英雄无敌”都曾在网页游戏领域做出过尝试。那么战术设定更加严谨的《铁血联盟》的网游版（Jagged Alliance Online，以下简称JAO），在网页上会有怎样的表现呢？

Welcome Back, Soldier

PC时代的“铁血联盟”几经易手。到了2010年，系列所有权更换到了德国发行商BitComposer Games旗下。尽管2012年初发行的系列新作《铁血联盟——卷土重来》无论在口碑和质量上都成绩斐然，但仍没有能够达到初代作品的高度。而同Gamigo AG合作，由Cliffhanger Productions制作的这一款网页版《铁血联盟》，则是BitComposer在此系列上的另一次尝试。

由于改编为网游，JAO的故事自然无法再局限于Arulco这样的小岛。玩家将作为A.I.M.佣兵公司的新成员，在世界范围内进行超过100个任务（关卡），赚取佣金，提高技能和声誉，扩展自己的营地，雇佣同僚，购买和制造各种武器装备。根据Gamigo官方声明，他们会把“战略、战术、角色扮演、管理等元素糅合在一起，创造出一个现代多人在线世界。

The World is Changing,We Aren't

JAO与JA单机系列最大的不同，就在于游戏画面。使用Unity3D技术制作的引擎让网页游戏也可以拥有与单机、客户端游戏相媲美的3D画面。虽然JAO是45度固定视角，但3D画面的表现力仍然让人惊叹。不同地形、各种物体都能够展现得细致入微，而战斗中雇佣兵和敌人的各种装备都可以一目了然地体现在画面中，使玩家可以方便合理地安排战术。这一点对于策略游戏来说极为重要。

既然是网游，在游戏设置方面必定会和单机有所不同。JAO在装备的等级和属性、雇佣兵的职业和技能、装备维护与升级等方面，进行了大量网游化的改动。最大的改动当属战斗和相关属性。雇佣兵本身拥有5种身体属性和7种武器熟练度，初始值按其职业各有高低，这与单机中通过身体属性、战斗技能和特技，而不分武器熟练度，来区分不同能力的雇佣兵有极大的不同。装备分为7大类：武器、头部和身体护具、7种常用口径的弹药及一些特殊口径弹药、医疗和车间的工具、消耗品、资源及制造材料。使用不同的枪支需要的行动力各不相同，并且拥有各自的有效射程。根据射程保持合理的距离，采用合适的战术，是致胜之道。护具的防护属性变为了由正面、侧面、背面3部分组成。按稀有程度和不同

等级，装备对玩家的声望、雇佣兵的等级和属性会有一定的要求。治疗伤员和维护装备使用的工具也按网游需要分为了产生效果部分和增加成功率部分，需要配合使用才能成功产生效果。对营地进行升级才能进行更多的工作，拥有更大的贮存空间，更好地对伤员进行治疗。进行任务、治疗伤员、维护装备、升级营地，都需要使用汽油（每5分钟产生1点，或者购买获得）。简而言之，与战斗相关的一切属性都发生了改变。

不过，JAO仍然很好地继承了单机系列的核心内容，回合制战斗系统、丰富的武器装备、经典的雇佣兵都得到了保留。老玩家们仍然能发现JAO的战斗与他们熟悉的JA2、《野火》或者《未尽的任务》没有根本上的不同。仍然使用AP行动力，仍然使用右键进行精确瞄准，蹲姿增加瞄准精度并减少中弹面积，地形中的各种物体可以作为掩体。JAO仍然力求描绘出真实战斗的感觉。只不过，为了适应网游所需的操作简易性，JAO的战斗动作进行了简化，并且简单到只需要使用鼠标就可完成。这些工作以及充分的引导任务，让新手玩家都能够非常快地熟悉JAO的游戏方式。而将不同的雇佣兵归入各个职业，并且配以相应的身体属性和武器熟练度，也让新老玩家都能很好地了解各种雇佣兵的特点，以便选择战友和战术。

You are Not Fighting Alone

作为一款网游，势必需要有各种各样的升级。除了雇佣兵本身可以提升等级外，装备的升级也是JAO一大亮点。随着任务的进行和声望的提升，可以购买的装备也随之增多，并且在执行任务的时候也会获得一些不同品质的物品装备，按颜色分为白、绿、紫等等。不同品质的装备对于雇佣兵的属性也有不同的要求。此外也可以花钱购买一些金色的高属性低要求的强力装备。蓝色装备的属性接近金色装备，但要求相对的荣誉等级。当声望到达22级之后，还可以使用一些零件和器械对装备进行改造，提升其属性。不过，改造过后有些属性也会相应改变，从而使装备的使用方式产生明显的变化，进而影响使用者，乃至整个小队的战术安排。

网游必定不能缺少交互性。在JAO中，玩家可以通过聊天窗口与其他玩家交流经验，提惑释疑，并且可以在排名榜上查看各种排名数据，如任务完成数、完成质量等。而作为一个战争背景的游戏，JAO中也有多种对战类型，不过对战的内容只有达到一定的声望和等级后才会开启。对战可以获得荣誉。如上所说，一些品质优异的装备只有达到相应的荣誉等级后才可以使用。而更重要的是，荣誉和对战胜利也是玩家技术和智慧的体现。没有什么比成为地区的控制者或是挑战赛的冠军更有满足感的了。不过，JAO中似乎还没有出现合作模式。这不能不说有些遗憾。如何平衡付费用户和免费用户，以及如何平衡PvP玩家和PvE玩家，还要看开发组的进一步改进。

相对于Gamigo运营的另一款单机改网游产品《XCOM Online》，开发了2年的JAO很好地继承了单机原作的特点，尽可能地贴近了真实。战前简报的研究、队员的选择、武器的选用、战术的安排、人员的成长方式、甚至包括资金的运用，都会影响到每次任务的成败。同时，JAO也针对网游市场进行了良好地改进，再加上对Unity3D技术的表现力，是一款很有潜力的网页游戏。然而似乎是由于Gamigo在网游运营方面的经验和模式限制，JAO在市场运作方面并没有太大的动作。JAO是否能够叫好又叫座，又或是成为酒香不怕巷子深的牺牲品，还需要时间检验。P



（上左图）任务地点不再是一个岛国，而是遍及全世界
（上中图）众多新老佣兵为出勤组合和战术提供了超级丰富的选择
（上右图）详细的引导能够让新玩家很快上手，让老玩家了解相对单机系列的变化
（下左图）战斗环境多样。根据任务和环境选择出勤佣兵非常重要
（下右图）合适的人选+精良的武器装备+合适的战术+明确的任务目标=胜利



剑灵

作为近两年玩家期待度最高的游戏之一，《剑灵》国服的一举一动都牵动着不少人的心。2012年8月国服首次封测，持续时间短，发放名额少，完全不能满足玩家的好奇心。腾讯显然考虑到了这一点，因此在12月更大规模的二测前，提前举行了一次小规模的媒体体验会，从中我们得以获取国服《剑灵》的最新进展。

■晶合实验室 Oracle

本次体验会的关键词是“极智”，值得我们注意的是，即将开启的二测也会被命名为“极智测试”。在为期两天的体验会上，这两个字是官方最常提及的。“极”很好理解，顾名思义，就是“极限”“顶峰”的意思，象征着《剑灵》在动作MMORPG领域里的水准和希望到达的地位。“智”说起来就复杂了，它意味着《剑灵》战斗系统的核心，即独特的“智能推送”系统。在介绍这个系统之前，首先称赞一下腾讯在此次体验会上的态度，没有大多数国内厂商流于表面的浮夸。《剑灵》本来是一款基本功非常扎实的游戏，画面（虚幻3）、音效（20000多种）都是可以拿来大肆宣传的优势。但本次体验会官方只是一五一十地讲解了战斗部分，力图让在场所有媒体了解到《剑灵》的战斗系统，对其它元素几乎只字未提。比起恨不得多找几个噱头的其它厂商，无论《剑灵》平时的宣传策略如何，起码从这里我们能看出主办方对游戏品质的信心。

在为期10天的8月首测中，由于游戏版本和时间的关系，玩家主要初步领略了《剑灵》的初期内容，只能对游戏的大致面貌有一个直观认识，并不能全面体会《剑灵》的核心动作系统。在11月8日的《剑灵》战斗宣讲中，官方为我们详细解读了战斗的几大核心要素，并在之后举行了真正意义上的国服首次PK赛。

攻防博弈

在主流的MMORPG里，PvP之间很讲究一个“先手”，谁起手快，谁就能先发制人，将对方置于不利局面。但在《剑灵》中，这一切都被颠覆了。《剑灵》的战斗理念跟格斗游戏比较相似，需要使用拆解、回避或者反击技能来对抗对手，再进行进攻，有比较强的策略性。这一切，要归功与《剑灵》独特的“反击”设定。

所谓“反击”，和很多单机游戏的“弹一闪”“防反”设定很类似，在对方攻击判定发生阶段发动某个对应技能，便可实现“见招拆招”，发动强有力的后续技能，或反制对手，造成眩晕、麻痹等效果，将不利局面化为有利局面。在《剑灵》中，每个职业都有独特的“拆招”技能，并且非常符合自身的职业定位。比如力量和防御的化身——力士，拥有“铁壁”技能；擅长快速近身压制的拳师拥有“截拳”；剑士各方面都比较均衡，反击技能为“破招式”；刺客的“木盾”在对方攻击时将自己变成一个木头假人，自己出现在对方身后进行打击——个人认为这个是所有职业里最有亮点的反击技能。

常规的“反击”设定在单机动作游戏里并不鲜见，即使在网游领域里也有不少模仿者，比如《洛奇英雄传》里盾娘的盾反。但网游的先天缺憾会给这个设定带来一个问题——网络延迟的存在让那个微妙的“反击时机”变得更加难以琢磨，甚至直接沦为鸡肋。《剑灵》在设计之初显然考虑到了网络延迟的影响，于是增加了每个反击技能的判定时间，具体表现方式很像MMORPG里的施法条，在整条时间结束之前，反击判定都是有效的。这样可以有效杜绝“明明按了反击却没发动成功”的抱怨。玩家看到对方起手动作时，就能提前发动对应的反击技，进而逆转局势。

考虑到反击技强大的判定效果，为了不让游戏战斗变成“后发制人”的消极对峙，制作方又增加了破防技。当你看到对手抢先做出反击动作时，大可不必傻乎乎地直接攻击，用“踢腿”这类反击技就可以成功瓦解对方的防御。因此，在《剑灵》里，常规的攻击反而适用于起手偷袭，一旦双方正面对峙，便不能轻举妄动。要用反击起手还是破防起手？都是双方需要考虑的问题。这二者相互制约，战斗的优势全看玩家对敌我双方技能的了解和出招时机。应时而变的技能、迅速的攻防转换，结合极强的打击感，让游戏的战斗变得极富观赏性而又不失硬派。

化繁为简

对于一款以动作元素为主打的网游，连续技是必不可少的。但对于普通玩家来说，不同游戏的不同连续技一直是个很高的门槛，玩家要付出大量学习成本去熟悉、练习进而掌握，更别说键盘操作的天生短板带来的不便了——一段复杂的连续技下来，往往空格、Shift、Ctrl、Alt齐上阵，只能给人“虽厉不明”的印象。这一老大难问题在《剑灵》里得到了解决，关键就在于“QTE推送”。

“QTE推送”是官方在这次体验会上提出的新概念，注意“推送”二字用得很惟妙惟肖，熟悉IT的朋友一定对这个词不陌生。早年几乎是黑莓手机的专利，专用于推送邮件。后来随着智能手机的兴起，越来越多的软件加入了推送功能。简而言之，“推送”的意义在于，你不用去手动打开邮件或某个软件来接收信息，软件会主动把一些邮件、新闻、更新提示推送给你。那么我们不难理解，《剑灵》里的“QTE推送”从字面上看，就是把按键信息主动推送给玩家——这似乎和普通QTE没什么区别嘛！

需要注意的是，官方一直强调的“智”，重点就在这里。《剑灵》的QTE推送有着相当高的智能程度。每个职业有几十种主动技能，玩家无需将它们全部放到技能栏上——即便能放得下，游戏里的高速战斗也会让你忙得焦头烂额。《剑灵》的技能主要靠1、2、3、4、Z、X、C、V和鼠标左右键来快速施放，最多加一个Tab键，都在左手的自然覆盖区域。那么剩下的技能该如何分配呢？答案是“系统分配”。在一套连招中，玩家经常会用有限的快捷键来施放多达几十种技能，正是得益于“QTE推送”。系统会智能判断玩家当前的状态，自动切换快捷键对应的技能。比如在一次成功反击后，玩家往往会得到瞬发某些强力技能机会，这些技能图标会自动跃于快捷上，而平时我们只能在技能书里找到它们。在QTE推送的支持下，很多时候玩家只需要一两个按键就能完成一个包含七八种技能的输出循环，毫无疑问，这种设定不仅符合键盘操作，在将来可能的情况下，也方便提供对手柄的支持。

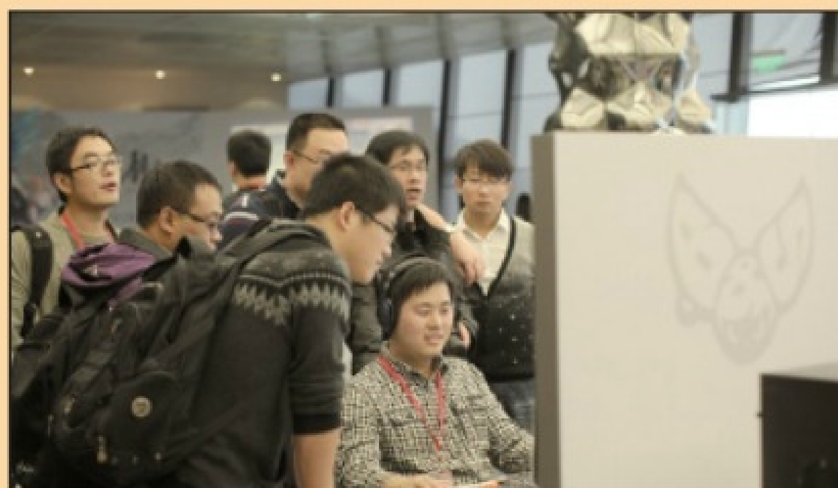
在随后的试玩环节中，我们发现，QTE推送有着非常广阔的适用范围。比如在“乘风”（空中漂浮）状态下，快键

（上左图）剑士的格挡动作
（上中图）力士用铁壁格挡对方的进攻
（上右图）如果对方等着反击你的攻击，大可用踢击瓦解他的防御
（下左图）拳师用“截拳”反击成功后，使出“铁山靠”，紧接着用“升龙拳”将敌人打至空中，再接一个“翔龙探海”的投技，玩家在整个过程只需要在合适的时机按F键
（下右图）在格挡之后，系统会推送进阶技能“落剑式”



（上左图）Boss身上出现的特殊光效很清楚地显示，此时该发动合技了
（上右图）《剑灵》韩服的女玩家占玩家总数的20%，就游戏人设和强大的捏人系统，国服应该只多不少
（下左图）参加PK的玩家身后围起了一大圈观众
（下中图）快捷键的分布非常合理，CD越长的技能，离手指越远
（下右图）体验会现场的试玩机









栏里的某些图标会自动换为可在空中施放的技能，方便玩家在空中展开快速Dash、远程攻击等战斗。甚至在社交中，系统也能给玩家推送神态不一的表情，让虚拟角色表达出丰富的肢体语言。QTE推送的目的，就是让玩家掌握基本内容后就能熟练操作角色。如今市面上的网游大多以技能繁多为荣，但忽略了玩家的上手度和畅爽度。《剑灵》把这些技能进行浓缩，从便利度和代入感来看，都可以看出这一系统的完善程度。

灵犀合技

在战斗讲解的最后阶段，官方着重演示了游戏的“合技”系统。这是一种有别于传统铁三角职业配合的设定。在《剑灵》的技能体系里，一部分技能在“好基友”的默契配合下，有着更为强大的威力。在对抗大型Boss的时候，普通的控制技能很难造成什么实质效果。比如Boss在面对控制技时，往往只会站立不稳，摇晃两下。倘若这时Boss身上出现了特殊的光效（易于识别），另一位玩家便会收到相应的QTE推送，只要上前进行“补刀”，在两位玩家合技下，Boss就会进入硬直甚至眩晕、倒地、虚弱等状态。比如两名玩家一起使用“裂膝”和“冲拳”，就能让Boss原地眩晕数秒。这样的合技在Boss战中具有重要的战略意义，不仅能更加安逸地对Boss进行伤害输出，也能打断一些Boss的强力技能。

在重视动静结合，远攻近防的战斗体系中，合技可以看成是个人连招的扩展，不同流派的技能组合输出，实现最大化的战斗效果，有效地解决了各职业之间的配合和默契问题。更重要的是，与磨灭个性，将玩家变成职业符号的传统“铁三角”不同，合技系统更能凸显出个体的存在。在这里，默契的重要性将上升到前所未有的高度。

来年再战

为了更好地展现《剑灵》的战斗系统，官方特意在体验会现场举行了一次小规模的PK赛。从各职业的交锋中，我们得以完全感受《剑灵》那见招拆招，攻防转换，拳拳到肉，刀刀见骨的战斗风格。

为了延长比赛时间，让观众有更多机会看清战斗细节，参赛玩家的伤害都被刻意降低了。整个PK赛充分反映出“反击”在战斗中的重要性。在一场刺客与力士的较量中，面对刺客的偷袭，力士多次看准对方出招时机，成功举盾格挡回血，数次几乎逆转战局。当然刺客也有专门的克制技能，可让对方无法使用防御技能，不能举盾。刻意降低攻击后，战局持续数分钟，两名角色还处在胶着状态，难分胜负，可以看出职业之间并没有压倒性的性能差距，战斗结果很大程度依赖于对招式性能的理解和运用时机。在充分掌握战斗技巧的前提下，即便是技能普遍偏“软”的召唤师，面对刺客这种主流的强PK职业也有不低的胜率。

12月的二测虽然规模更大了，但毕竟还是内测，肯定还有无数望眼欲穿的玩家拿不到测试资格。但可以确定的是，玩家们的等待不会持续太久了。在本次体验会上，《剑灵》国服制作人裘雪颖就国服进度给了我们确切的答复：《剑灵》一定会在明年——也就是2013年——开始公测！

在战斗讲解的最后，官方放映了一段从来没有公开过的视频，并禁止现场媒体拍照。在这段视频里，真实世界里的跑酷运动和《剑灵》里的飞檐走壁交错播放。我们大致可以猜出，继画面、音效和战斗系统后，《剑灵》下一次宣传的重点将集中在独特的“神行”系统上。P



机甲双雄

说网游市场终于掀起了一小股机甲类网游的热潮，不是没有道理的。过去我们也曾见过一些国产的所谓机甲类网游，其实它们距离3D环境下的拟真作战还有很远。但如今，真正意义上的铁甲大战已经扑面而来了。

■上海 西塞罗

说到机甲类网游，我们知道，最近国内市场上的《逆战》就是在套用这个概念。而放眼国外，《机甲世界》（Hawken）和《MechWarrior Online》是目前国际市场上受到瞩目的机甲对战类网络游戏《机甲世界》在开发过程中得到了1000万美元的投入，顺利从一款Xbox Live的下载作品过渡到一个大型免费网游；MechWarrior则通过风投和粉丝竞相购买的“开发包”，也积累起来了500万美元左右的投资。目前的情况是，《机甲世界》在海外内测结束即将公测，MechWarrior已公测两个月，不妨让我们揭开这两款机甲网游的神秘面纱吧！

不约而同

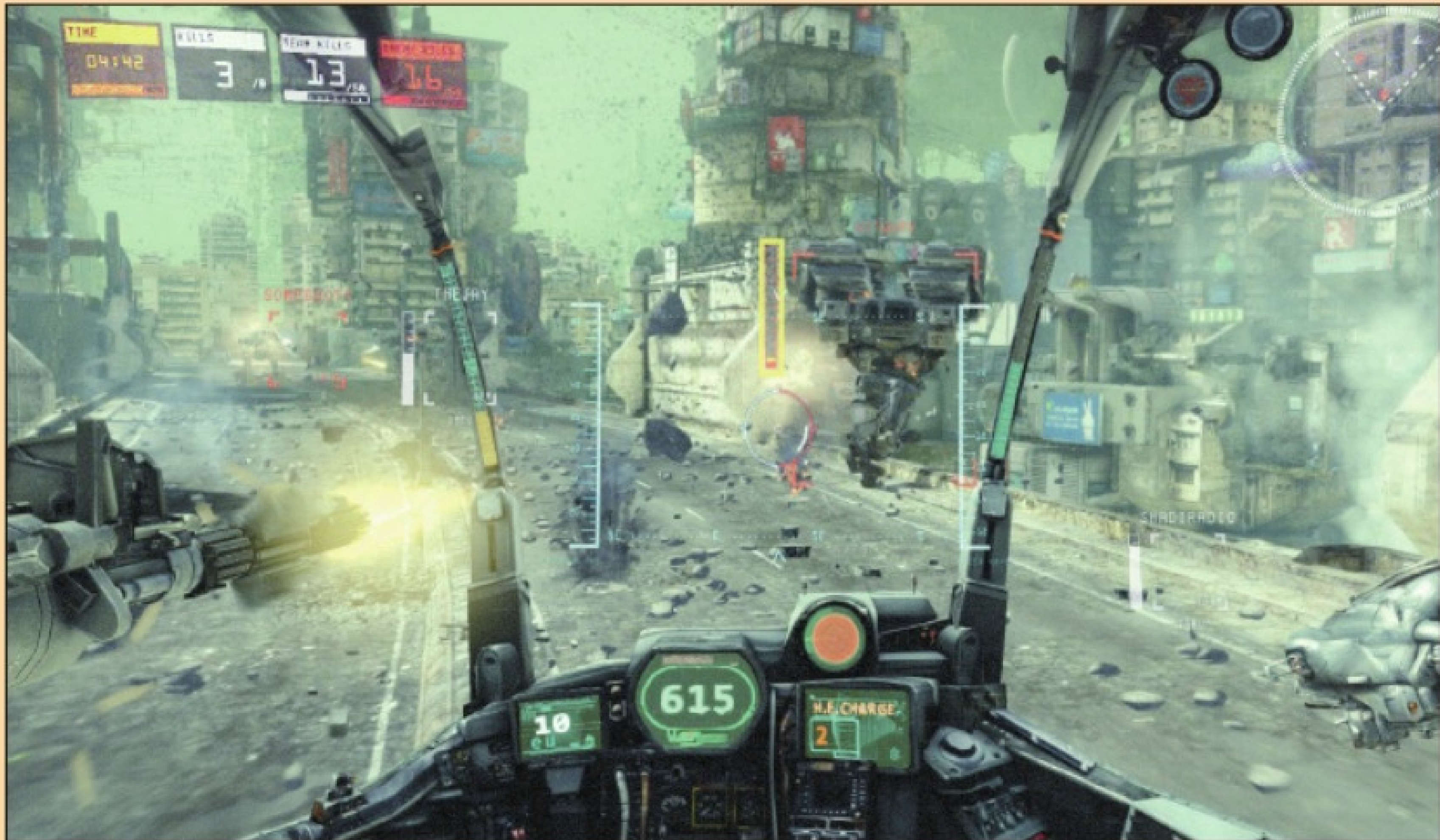
对于广大80、90后来说，操作机甲就是男人的一大浪漫。从《太空堡垒》开始，孩子们就幻想像动画骗里那样操作巨大的机甲驰骋在地球和宇宙之中。国产MMORPG中也曾经流行过一阵机甲风，只是换汤不换药，2D引擎、打怪升级，所以刮过一阵就销声匿迹了。而现在北美厂商手中诞生的这两款游戏，也许会让机甲游戏就此翻身。

其中，《机甲世界》今年夏天的时候已经签约给空中网代理运营，“机甲世界”是它的官方译名。上文已经提到，《机甲世界》原本野心不大，最早是小团队为了XBLA制作的对战游戏，但是它以日美结合的画风大出风头，得到了风投的青睐。MechWarrior则出自单机游戏名门，这个系列是响彻云霄的欧美机甲游戏招牌作，最早一作诞生于1988年，从1996年的二代开始，几乎每作都叫好又叫座，除了一长串官方资料片，还有粉丝制作的“机甲包”，时至今日都有无数玩家在网上厮杀。但MechWarrior系列的开发商每一代都在更换，出到四代时，开发商FASA Interactive被微软收购，此后推出了以Xbox为平台的《机甲突袭》（MechAssult），成为Xbox中期重要的第一方大作。这个开发公司的作品列表上几乎都是机甲类游戏，只可惜在本世代，团队陷入了衰落，在被微软解散后，他们又重新拿到了投资，要制作最纯正口味的系列续作。其实目前负责开发的加拿大公司Piranha Games制作过好几代NFS游戏，也曾是“变形金刚”的游戏版的制作公司，所以他们投身此行，还是比韩流网游厂商带有更大诚意的，关于这款网络游戏，我们通常叫它《机甲战士Online》。

不论出身如何，不约而同的是，他们都决定攀上免费游戏的大潮，挣上自己在网络游戏一行的第一桶金。

“真实系”和“超级系”

《机器人大战》里把各类机器人分为“真实系”和







（上左图）座舱和城市的细节都很好，即使作为一款单机游戏也让人说不出什么
（上右图）《机甲世界》的机甲装配图
（下左图）《机甲世界》：给机甲换的部件都能实时显示出来
（下中图）在《机甲世界》中玩家可以选择的不同的道具
（下右图）明显能看出过曝效果的场景，真实和风格化在《机甲世界》中并不冲突

“超级系”，《机甲世界》和MechWarrior也可如此划分。《机甲世界》中的机器人也就四五层楼高、十几吨重，靠着和武装直升机差不多的装备在那里互相缠斗。MechWarrior则不然，《机甲世界》中最重的机甲放在这个游戏里，也比当中最小的“弟弟”轻上那么一个量级——在MechWarrior中，最大的机甲有几十米上百吨重。如果说《机甲世界》的主角是“步战机器人”，那么MechWarrior中可以操纵的单位就是“大型陆上巡洋舰”。如果说《机甲世界》描绘的是近未来环境下重装步兵的相互战斗，那么MechWarrior则是钢铁泰坦级别华丽的大乱斗了。

两个机甲游戏可以达到的画面素质都稳居现今网游的前列，《机甲世界》使用了虚幻引擎，强调巨幅自然场景的MechWarrior则采用了更为先进的CryENGINE 3。当然它们的配置要求也比较高，《机甲世界》的基本要求为3GB内存，2GHz以上的双核CPU，推荐配置要求460级别的显卡；MechWarrior的配置上，在显卡上的要求略低，推荐配置是GTX285，但内存要求达到了8GB！当然，无论哪个游戏，在我的GTX275显卡、4GB内存的电脑上都能以中等画质运行自如，非常稳定。在这个画质下，它们的画面效果其实也大大超过了国产的绝大部分网游。当然如果达不到这个优化的效果，这两款网游要想取得更大的成功大概也没有指望了。

这两款机甲游戏的画面都比较风格化，使用了大量的光效雾效。《机甲世界》的贴图尺寸并不很大，但画面有些像《战地3》，使用了过曝手段，很好地掩饰了贴图上的瑕疵。整体风格上抓住了近未来战斗的金属感，机甲运行时的机械声、震动感颇为身临其境，遭到攻击时座舱上的划痕历历在目，直追科幻大片的风采。

MechWarrior在画面处理上有着类似的做法。它的城镇细节其实并不如《机甲世界》，但是游戏的场景远较《机甲世界》为大，表现出的自然环境更为宏伟大气，无论是迷蒙的飘雪、透过大气折射的阳光，还是从地表喷出的火山灰，都十分真实自然。MechWarrior的画面第一眼并不如前者那么抓人，但进入游戏后就会感受到效果上的巨大差异。

总之，这些在真实性基础上的风格化处理是很值得国产同类产品学习的。

“步兵战”和“泰坦战”

让我们看看战斗的情形吧！

两款游戏都采用座舱视角，也都有热量设定，玩家发射武器和遭到攻击时热量就会提升，到了限度机甲就会停摆。虽然看视频会觉得两款游戏有那么点接近，但实际玩起来大异其趣，其根本就在于“步兵战”和“泰坦战”的区别。

大家都知道，步兵战讲究的是射击准确、站位灵活，所谓“枪法风骚，意识下流，走位淫荡”是也。《机甲世界》中虽然操作着的是机甲，但大体还属于此类范畴。战斗地图并不是很大，几分钟就能绕着走一圈，装备喷射背包后更是觉得天地只有此方大小，但游戏地图设置了许多类似于Quake与“虚幻竞技场”那样的跳跃点，高低悬殊明显，再加上这些平台带来的路径限制与视野差，就成了各路玩家辗转腾挪、实现战术和技术的舞台。《机甲世界》中除了装配机甲，还另有维修机和其他道具可用。在维修中，游戏会切换到第三人称视角，然后看到维修机器人飞上飞下运作；道具则五花八门，从默认的保龄球式的炸弹再到炮塔和护

盾，无所不包。

MechWarrior的战斗则是另一番光景了。它更像《坦克世界》，上半身类似炮塔，下半身就是底盘。大家都知道，《坦克世界》里玩家追求的是车坚炮硬，越重越安全。另有一些性急的人士也会操着轻型坦克一路疾驶而过，仗着自己跑得快，别人的炮塔扭不过来。不过MechWarrior可比《坦克世界》复杂多了，毕竟它的世界里机甲可是把坦克当蟑螂踩的主儿。MechWarrior植根于TRPG BettleTech，在以往20多年的单机历史中有自己深厚的系列传统。首先，游戏操作并不是FPS式的前进后退，而是更专业的进车/倒车/刹车，雷达切换目标。武器也更多样，大型机甲完全有可能装备十几种武器，这时就需要玩家去组合它们，再将它们绑定到数字键上发射。

机甲的武器也不是口径越大越好，游戏中自有一套武器/装甲/散热的三角形模型。武器装多了，装甲和散热器就没地方放；装甲薄了自然容易挨打，散热器没了打了几炮就要跑到安静的地方去冷却。可以说，在MechWarrior的世界中，高手、低手从装配阶段往往就决定好了，一切注定，战斗只是最后决定胜负的方式。

比起接近于FPS的《机甲世界》，MechWarrior中只有中轻型机甲能装备飞行背包，那些百吨重的大家伙自然不能像《机甲世界》那样，利用高机动性躲避跟踪导弹和瞬间到达、没有迟滞的激光，于是选定阵地位置、规避导弹就显得非常重要——在一次齐射完成后，玩家需要利用地形快速规避对方疾行来的导弹。在游戏中，玩家经常可以看到双方的重型机甲排成战列线互射，轻型机甲侧后出击扰乱对方防线。所以，《机甲世界》里面的战斗方式是快速机动，MechWarrior则是互相比拼心理压力的战列舰对轰。特别是在硬吃数波、几十发导弹后，敌方的重型机甲还能从硝烟中切出来步步逼近的场面，更加震撼人心。它犹如黑色死神一般，给人以巨大的压迫感。

游戏模式和收费模式

在系统上，两款游戏基本都采用了《坦克世界》式的框架，既能提升驾驶员等级，也要装备各类配件。MechWarrior已经进入公测阶段，开始推出收费机甲，而封测的《机甲世界》则提供了收费专用的零件。

在游戏模式上，除了传统的死亡竞赛，《机甲世界》还有一个颇有意思的Seige模式。它是夺旗模式的变种，分为两个阶段：第一阶段，双方要争夺一艘宇宙战舰的控制权；第二阶段，失败的那一方要尽力将这艘强大的但却不属于自己的宇宙战舰击毁。MechWarrior的模式则更接近于《坦克世界》，也就是玩家可以占领敌方基地或彻底歼灭对方。

以上二者虽然同为机甲题材，但市场定位截然不同。《机甲世界》无疑门槛更低，更容易上手，这应该也是空中网选择代理的原因。MechWarrior的玩家似乎更为核心忠诚，它几乎完美保留了单机收尾作的《MechWarrior 4》的精华，足以利用20多年的积累作支撑。但局面并不是这么简单，仿佛要再一次验证“不约而同”，现在北美地区还有一款机甲游戏即将进入内测，它就是由制作过MechAssult系列的Day 1 Studios制作的《Reign of Thunder》。作为MechWarrior的旁支，MechAssult变成了第三人称，大大简化了装配过程和操作难度，但仍然保留了MechWarrior系列的“步行坦克”的操作特征。明年这3款机甲游戏就会同台竞技，对于喜欢机甲的朋友来说，3款之中必有一款会适合您的胃口吧？



（上左图）主界面上的图案是MechWarrior中招牌式的重型机甲
（上中图）和《坦克世界》一样，MechWarrior也有自己的机甲仓位
（上右图）从这里可以看出，MechWarrior的装配要比其他游戏更复杂
（下左图）MechWarrior的场景非常巨大，但能见度稍差……
（下右图）因为雪地过亮，所以玩家有时要打开夜视模式



网游战斗路在何方

在电子游戏的发展史上，单机游戏与网络游戏是一前一后相继面世的，也正因为这个时间差，后者一直有很多向前者学习的东西。鉴于网络游戏的先天缺陷，这一过程并不容易，但仍不乏勇敢的开拓者们。

■北京 Azrael

前不久，专注于国内网络市场调研的艾瑞网发布了从2010年第一季度到2012年第三季度国内游戏市场的一系列核心数据，这些数据显示，国内手机游戏的市场规模持续增长，不仅如此，增长率也逐年上升。反观网络游戏，虽然市场规模和企业收入能保持一定的增长势头，增长率却逐年走低。这意味着国内网游已经不复当年之勇，照这个势头发展下去，未来国内网游市场规模停止增长，甚至缩小也是有可能的。因何造就这种局面，市场上的各种模式化产品“功不可没”。

国内网游绝对的主流——MMORPG，已经很多年没什么大的起色了。战斗单调，系统雷同，只有无尽的每日活动。厂商们并不是没意识到这个问题，这几年一直在试图革新，但革新的焦点一直在“社交”“付费”上打转，或者打着“国战”的旗号吸引眼球。但倘若连个体体验都做不好，所谓的大规模国战无非只是空中楼阁。相对于群体的国战、公会PK、服务器事件，个体行为归根结底，无非就是个“刷”字。如何刷得有声有色，战斗系统是最关键的，这恰好是国内MMORPG的短板。

前段时间，各大游戏网站上出现过一个真人恶搞视频：在一场气氛高涨的格斗大赛上，两名人气拳王相继登场，现场欢声雷动。紧接着计时员打铃，比赛正式开始。正当人们以为一场精彩对抗就要上演之时，现场却突然安静了下来。只见两位拳王不约而同地坐下打牌，你出3个7，我出3个K，我比你大，我就打你一拳。接着你出3个A，盖过我的牌，于是还我一拳。视频以这种无厘头的搞笑方式，抛出了一个问题——你一下，我一下，我们就这样战斗了10年？

事实上，我们这样战斗了不止10年。即便抛开早期的MUD网游，现在距离国内第一部图形网游《万王之王》，也有13个年头。在这13年里，国外玩家的战斗是有声有色的，因为他们的市场平稳发展，游戏的声光影和玩法都在进步。但在同样的时间跨度上，我们的战斗是昏昏欲睡的，只有无尽的重复。因何导致这种反差，这要从国内游戏市场的发展中找原因。

师承单机

在上世纪90年代，电子游戏这一新兴产业在国内呈现出朝气蓬勃的景象。那个时候是单机游戏的天下，尽管游戏售价很高（定价动辄一两百，而当时的消费水平和现在不可同日而语），仍然有一大群玩家乐于买单。在厂商利益能够得到基本保证的前提下，国内的单机游戏市场不仅有

“剑”，还有不少自主研发的动作游戏，比如即时战略、战棋、动作角色扮演甚至格斗游戏。当时国内整体游戏市场规模远不及现在，但只要身在其中，玩家就能够以各种方式获得乐趣。

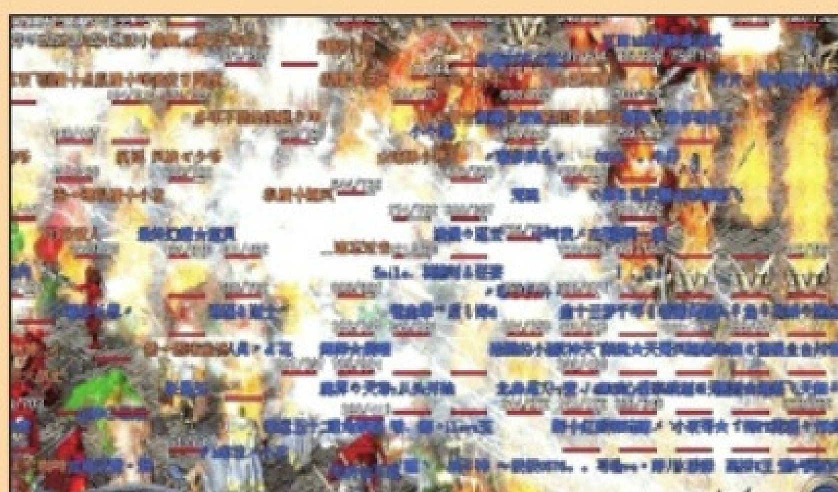
后来的发展大家都知道，盗版横行，游戏开发商利益受损，接着饮鸩止渴地将正版游戏价格降到69元价位，却没迎来“薄利多销”的良心循环。步入新世纪后，网络游戏天生的“反盗版”特性让游戏厂商将其视为救命稻草，也促成了国内网游全面取代单机的现状。市场沐浴在网游的春风里，游戏性却一落千丈。游戏形态发生变化时，加入新特性之余，总会伴随一些旧有游戏性的缺失。网游这些年的历史，基本就是遗失与寻回单机精髓的历史。

早期的MUD游戏非常纯粹，注重人与人之间的交互——这也是当时各方面都落后于时代的网游之所以吸引人的重要原因。但随着网游的发展，图形化后再加入剧情、任务、动作元素的网游，不可避免会受到成熟单机游戏的影响。特别是当单机游戏商转型网游时，必然要考虑最大化利用自己的单机品牌资源。无论在国内还是国外，借鉴单机游戏，或以单机游戏为基础再发展而来的网游都不鲜见，比如2001年的《金庸群侠传Online》。倘若要说这方面最经典的模版，那必然就是《魔兽世界》了。植根于《魔兽争霸Ⅲ》的世界观，在玩法上全面脱胎换骨，以超前的理念改变网络游戏走向，《魔兽世界》的成功无需多言。近期在国内重生后火爆一时的《大航海时代Online》，同样可以作为单机改编网游的成功范例。

然而市场无情，几家欢喜几家愁，幸运儿终究只是少数，失败者则不计其数。以制作单机RPG闻名的大宇，在面对网络化的浪潮就显得尤为无力。《大富翁Online》《阿猫阿狗大作战Online》《风色幻想Online》都反响平平。哪怕是当家头牌“仙剑”，亦在网游化上栽了跟头。金山的“剑侠情缘”系列算是网游化比较早的单机游戏品牌了，从2003年开始就积极推出网游版，连出3作。2009年的《剑侠情缘网络版叁》无论从哪个方面来说都是大手笔，就制作规模来说，堪称当时国产网游的No.1，但并没有换回相应的市场回报。究其原因，很大程度是因为这些单机改编的网游，并没有让玩家从游戏里获得曾经的乐趣。

让我们归纳一下单机游戏引以为豪的两大特色——剧情和系统，而系统多数为战斗服务。虽然很多网游或多或少向单机游戏借鉴了这两点，但事实上这二者在网游里的命运是截然不同的。网游本来就不适合表现曲折动人的剧情，无论剧情方面多么出彩，对网游玩家都是白费力气。而战斗系统的表现，却能给玩家实打实的游戏体验，这方面正是网游的短板。《热血传奇》红遍大江南北，也奠定了网游战斗“砍砍砍”的基础。由于网游充满功利性，从心理学的角度来说，人们在面对问题时会本能地追求简单的解决方式。这导致在网游里，玩家总会反复使用一个效率最高的战斗方式，战斗极其枯燥、单调。当然这也和网游天生的技术缺陷不无关系：早期由于带宽和服务器处理能力等限制，网游无法表现复杂的战斗细节。如果战斗数据太多，势必要造成卡顿，将运算放在本地又会给外挂留下可乘之机。如果说剧情和战斗是单机的两大特色，那么剔除社交要素后，网游的重点无非也是战斗。但网游在还原单机战斗的路途上，却走得格外困难。就拿简单的命中判定来说，要实现运动战中的精确命中判定，单机游戏只需要处理本地的角色位置和技能轨迹的数据，而到了网游里，一切角色位移和技能轨迹都需要本机传给服务器，经处理之后再传回来，难度远非单机可比，更











（上左图）《魔兽世界》之所以能有很强的耐玩度，战斗系统功不可没，但历经数个版本，数值膨胀得厉害，玩家已经有些审美疲劳

（上中图）《热血传奇》奠定了砍砍砍的战斗传统

（上右图）MUD网游就是典型的数值的比拼

（下左图）《大航海时代Online》国服重生后，每天晚上服务器爆满，说明只要改编、借鉴单机元素得当，玩家依然会买账

（下右图）在这个《斗战神》主题视频里，扑克牌代表了以数值比拼为主的传统战斗



（上左图）国外的《天堂永恒》和国内的《斗战神》一起，代表了45度视角下的网游战斗新思路
（上右图）“剑叁”虽然给玩家提供了一个纯正的武侠世界，但战斗系统却是十足的“战法牧”系统
（下左图）《第九大陆》公布之初，无锁定战斗让人印象深刻
（下中图）《斗战神》的战斗系统不亚于大型3D MMORPG游戏
（下右图）在韩国新一代动作网游《洛奇英雄传》里，玩家可以享受自由战斗的快感







别说多人环境下更多的物理和碰撞因素了。

落后就要挨打

幸运的是，网游从业者们早已意识到这个问题。他们不断尝试，试图将单机游戏发展多年的成熟战斗方式带到网络游戏里。不幸的是，在这条路上，韩国人再一次走到了我们前面。

和国内一样，网游也主导了韩国的游戏市场。不同的是，韩国网游有着更为健康的发展路线，而我国网游在经过初期的高速发展后就陷入“免费”的泥沼。免费网游固然进一步扩大了游戏市场，但因此带来的副作用也让国内的游戏技术越来越落后于国外。在很长一段时间内，国内游戏厂商急功近利地用老旧的游戏引擎，推出一个又一个骗钱之作，大量劣质网游秉承“捞一把就跑”的原则出现在市场上。在上世纪90年代，国内游戏技术虽然和国外有较大差距，但好歹在努力追赶，随着本世纪网游化进程的加速，厂商醉心于市场，在技术上非常懈怠，国内外差距也越拉越大，最终导致我们连一部像样的2D横版动作过关网游都做不利索。最近这几个月我因工作原因做网游评测时，常常在游戏选取上大感棘手，因为放眼望去，和10年前的《大话西游》没多大区别的2D回合制网游竟占了测试列表将近一半的比例。这种迟缓的发展速度，在任何一个拥有健康游戏市场的地区都是不可想象的。

反观韩国，技术发展带来的变革显而易见，在对经典单机游戏的不断借鉴后，韩国网游迎来了从质变到量变的进化。不仅拥有先进的图形技术，游戏玩法上更是领先国内很多，逐渐形成了“网游玩法＋单机精髓”的新局面。其中战斗系统作为MMORPG的重点，一直是首要改进项目。近年来涌现的《龙之谷》《洛奇英雄传》《第九大陆》《剑灵》以及未来的《天堂永恒》，都是这种思路下的产物，即抛弃传统网游的站桩战斗、锁定攻击、无脑操作等，增强战斗的表现力和操作技巧。此时国内玩家也早已厌倦传统网游那单调至极的战斗方式，于是我们可以看到，在国内找到“免费”这一“阳关大道”，国产网游的市场份额全面盖过韩游长达数年之久后的今天，面对新一代韩游的大举入侵，国产游戏却毫无招架之力。或许有人会问，不就是偷师一下单机游戏的战斗系统么，有现成的模版，这有什么难度？如果真有这么简单，这些年成功习得单机真传的也不会只有《刀剑Online》这一棵独苗了。这里姑且将传统网游的战斗模式命名为“战斗1.0”，新一代战斗模式命名为“战斗2.0”，当你了解到1.0和2.0之间有多大的鸿沟，也就不难理解其中的差距。

数值的桎梏

所谓的战斗1.0，从本质上来说，是玩家角色数值的较量。正如开篇所讲到的那个视频里，两个大汉没有真刀实枪地比拼格斗技巧，而是你来我往地计算扑克牌的大小，以此来决定战况（伤害判定），这正是战斗1.0的真实写照。只不过在游戏里，这一幕被动画效果巧妙地掩盖了。在战斗1.0的游戏里，战斗结果主要建立在数值的对比上，你能否命中对方，考验的是你的命中值是否能大过对方的闪避值，再加上一些伪随机元素，就成了所谓的命中率。换言之，你玩的不过是一个数字游戏。在这种思路主导下的游戏里，玩家的战斗方式也被数值牵着鼻子走。比如你考虑更多的是技能的冷却时间、施法时间、施法顺序以及特效的触发几率，而不是姿态、动作和方位。无论技能系统有多么复杂，只不

过是一个更加庞大的数学模型。玩家的发挥空间被死死限定在数值的框架内，在这种前提下，高手与菜鸟的差别，多数体现在运用数值的能力差别上。从表面上看，这是在合理运用技能，比如在一个控制技能持续的时间内，如何最大限度地完成输出循环，并再度将对方控制，其实依然是一个接一个的数字游戏而已。

战斗1.0的数值化，与网游自身特性不无关系。网游必不可少的就是成长元素，如何表现玩家的成长，数值是最简单也是最直观的表现方式。而网游的硬伤——网络延迟和服务器处理能力，也进一步促成了数值化战斗。这让玩家丧失了很多操作乐趣和技巧发挥的空间，也使战斗体验的真实感大打折扣。别人朝你射一箭，能否命中你，能造成多少伤害，在箭矢飞出的一瞬间就已经在服务器端计算好了。当然你肯定会看到箭矢从弓射出，向你飞来的动画，但也只是动画而已，不具备任何实质意义。你不可能凭借操作技巧，躲开箭矢的弹道，因为就没有任何弹道可言。而在近身战斗中，常常会发生你在对方做出攻击动作前的一瞬间已经跑开，对方空挥，却依然能命中你并造成伤害的情况，这就是数字游戏带来的典型弊端。对于攻击方而言，战斗也没有多大乐趣，近战好歹还要面向目标，远程只要锁定目标，就可以站桩输出。一款优秀的单机游戏的战斗往往爽快淋漓，操作感十足，充满技巧性和强烈的节奏感，但在1.0战斗的网游里，我们很难有类似的感受。

传统战斗1.0之所以能在网游里经久不衰，甚至玩家也乐于接受这样的战斗方式，主要原因是玩家都处在一个起跑线上，数值差距并不会太大。但免费网游的兴起大大加强了数值游戏的负面作用。人民币战士的数值全面领先免费玩家，在技巧和操作空间被大大压缩的前提下，单纯的数值比拼对平衡性的破坏极大，玩家对战斗1.0的不满当然也与日俱增。这里说一句题外话，如今DotA和《英雄联盟》这样的游戏广为流行，其中一个原因就在于：虽然这些游戏也有数值比拼，但大量的弹道技能给操作技巧带来了很多发挥空间，这是战斗1.0所不能给予的游戏体验。

2.0的飞跃

随着网游技术的发展，开发商开始尝试突破战斗1.0的局限。DNF这类架构较为简单的横版动作网游运用新的网络同步和本地预判技术，实现了实时战斗判定、角色即时战斗状态等新特性，配合上相应的技能设定，可为玩家提供近似街机游戏的战斗体验。虽然要在3D网游里实现类似的设定，难度不可相提并论，但这起码证明在网游中运用新的战斗模式是可行的。数年之后的《龙之谷》《剑灵》《斗战神》这些游戏，正是建立在这种基础上的。

简而言之，相对于战斗1.0的操作弱点，战斗2.0模式的关键词有非锁定战斗、实时角色阻挡、场景破坏、弹道闪避，还有格挡、硬直、追击、受身、霸体等多种复杂的动作要素。战斗2.0鼓励玩家进行富有技巧的自由操作，强化战斗的过程表现，因此会尽量避免束缚玩家的规则。这些元素在单机游戏里已经很常见了，但一旦牵扯到网络，实现起来并不容易。

我们以“怪物转身-战斗”这一最简单的过程为例：在传统的战斗1.0中，怪物并没有转身的动作过程。即使玩家在战斗中突然跑到怪物身后，战斗节奏也不会有任何变化，怪物模型会瞬间转过来继续面对玩家。部分战斗1.0游戏会进行一些朝向判定，比如在背后攻击会造成更多伤害，为了避免怪物瞬间转身，往往会伴随一些眩晕类的控制技能，











（上左图）当“强化”开始泛滥，人民币战士横行的时候，基于数值的战斗1.0就暴露出越来越多的问题
（上中图）如今的国产网游的数值项目让人头大
（上右图）在战斗1.0里，所谓的爆击，在你出手之时已经计算好了
（下左图）尽管网络游戏很难在动作要素上达到像《忍者龙剑传2》这样的水准，但这并不妨碍网游亦步亦趋地吸收单机精髓
（下右图）在战斗2.0的游戏里，攻击和格挡判定都是实时的，人物动作再也不是无意义的动画了

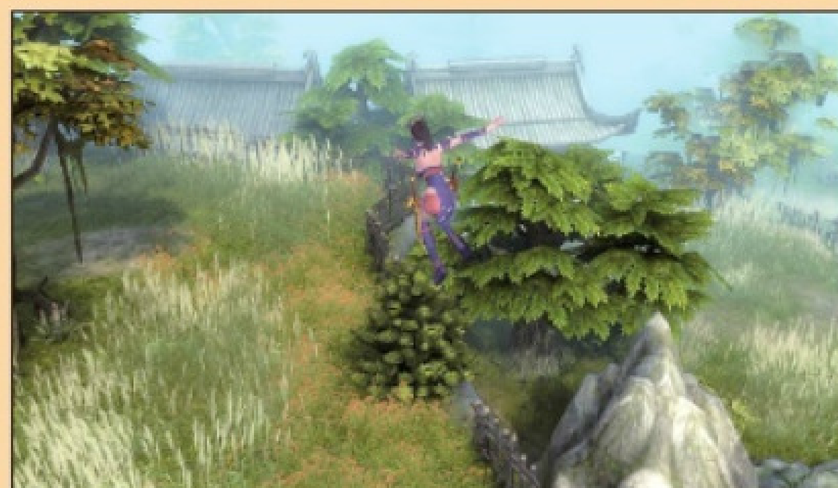


（上左图）由于技能招式有了真实的运动轨迹，玩家可以利用这一特性让自己的技能效果最大化
（上右图）除了严谨的动作系统，《斗战神》也不乏华丽的技能
（下左图）丰富而可破坏的场景也是战斗2.0的一大要素
（下中图）战斗2.0的一大特色就是即时伤害判定
（下右图）作为一款45度俯视游戏，玩家在《斗战神》里居然能体验到单机ACT里的二段跳









对此，《魔兽世界》里的潜行者应该深有体会。这就是战斗1.0的典型思路——用数字游戏来解决缺失转身动作带来的真实性问题。而在战斗2.0里，怪物遇到这种情况时，会以非常真实的动作转身寻找玩家。这时怪物不同的体积、不同的种类都会影响其转身速度。由于只有当怪物对准玩家之后才会再进行下一步攻击动作，有技巧的玩家就能通过走位技巧来进行无伤杀怪。

就这样一个在单机游戏里很常规的设定，要在网游里实现，却面临着很多困难。首先，开发者要打破传统的战斗结算流程，客户端要不断判断怪物朝向、与玩家之间的相对位置，并将数据传给服务器。服务器则要不断地实时调整怪物的朝向和位置来追踪玩家，在转身追踪完成后才可以开始攻击动作。为了保证动作真实，客户端要保证怪物的转身与腿部动作结合起来，如果是大型怪物，还需要制作额外的转身调头动作以避免出现“转盘”现象（大型怪物如果只是简单旋转模型，会给人一种在转盘上旋转的感觉，缺乏真实感，而战斗1.0压根没转身过程，无需解决此问题）。因此，这对这个简单的转身动作，开发者要为怪物额外设计与转身相关的大量逻辑和动作，以保证怪物永远“真实而且合理”地攻击到玩家，并且还要保证和服务器实时同步和数据校验，否则玩家可能会利用外挂程序永远呆在怪物的背后。这就是战斗2.0的成本。决定采用2.0模式制作一款网游，意味着每个战斗细节工作量都会较1.0有数倍的提升。

除此以外，战斗2.0还要面对真实战斗带来的平衡性差异、更快更大的数据传输量，这也是大多数战斗2.0网游都喜欢采用小团队副本模式，而很少有大规模野外战争和攻城战的原因。在技术上，战斗2.0模式网游需要更先进的网络节流减包、本地预判、延迟校验等等技术来确保游戏体验。不过说起来容易，实现起来就是另一回事了。

斗战神，神战斗

现在我们知道战斗2.0将带给我们怎样的崭新体验了。相对于这些年网游画面的提升，战斗2.0是游戏方式的一个重大革新。对于玩家的实际体验而言，玩法的进步比画面的进步更为重要。其实国内网游从业者一直都知道2.0是好东西，但以我们现在的技术水准，实现起来很难。原样复制《魔兽世界》战斗系统的《剑侠情缘网络版叁》没能取得预期的成功，新一代国产武侠大作便把符合武侠特色的战斗系统作为一个重要卖点来宣传，比如《九阴真经》和《笑傲江湖》，结果大家都看到了，这两款作品都比较难产。其实说白了就是技术和资源的比拼，能否掌握战斗2.0网游开发技术，已经成为衡量各大网游研发商产品开发实力的试金石，目前只有少量具有雄厚技术实力的公司在尝试。因此当我们看到腾讯自主研发的《斗战神》能后来者居上，成为国内第一款贯彻战斗2.0理念的游戏，也就不足为奇了。

坦白地说，《斗战神》是一款非常另类的作品。从它的产品定位和游戏方式，都迥异于主流国产大作。腾讯拥有雄厚的资源，也不缺一流的开发人员，投入如此大的开发和宣传力度，3D MMORPG是很自然的选择，而腾讯最后却选择了45度俯视视角的2.5D游戏方式。但细想一下，国内市面上从来没有这么一款游戏，在满足鼠标简单点选操作的前提下，提供真实而复杂的战斗体验。比起市面上所有的2.5D游戏，《斗战神》拥有最好的画面和最优秀的战斗系统，这种差异化竞争可以让《斗战神》在这一领域毫无悬念地站到顶点。

距离首测已经过去了8个月，我们终于将在11月26日

迎来《斗战神》的第二轮测试。作为首款正式提出“战斗2.0”口号的网络游戏，我们可以在这次测试里看到《斗战神》的动态阻挡机制、无锁定机制、动作特效匹配机制和特效材质关联机制。说一堆术语难免枯燥，下面我们来看一下《斗战神》是如何贯彻自己的战斗2.0理念的。

首先是动态阻挡机制。在绝大多数的3D网游里，因为服务器性能等原因，怪物和玩家是没有碰撞体积的。玩家彼此重叠、穿越，看似很方便，其实并不符合真实规律。《斗战神》不仅提供了碰撞体积的运算，游戏服务器会情况计算不同运动角色之间甚至和他们技能法术之间产生的碰撞阻挡关系，进而对战斗结果造成影响，玩家的跑位将更具实际意义，也为高手提供了进阶的操作空间。其次是无锁定机制，游戏中的法术将遵循真实的弹道轨迹，命中目标的瞬间才进行命中判定和伤害计算。由于单体杀伤技能也会在行进路线上“擦到”多个目标玩家，单体和群体技能之间的界限也变得模糊起来。动作特效匹配机制是《斗战神》优秀打击感的重要来源。当攻击方命中目标角色时，不仅有不同武器击中不同部位造成的血肉、木屑、火花、碎石、骨屑、植物汁液等飞溅特效，目标角色还会根据攻击方的攻击动作，按照真实物理规律做出对应的受击动作。这让《斗战神》的手感可以做到类似“暗黑3”的水准。在实际游戏中，我们可以清晰感受到丰富的打击效果：同一种怪面对一种击退效果时，因为位置和周围环境的影响，会表现出不同动作——一个群体杀伤技能过后，怪物不会像在其它游戏里那样齐刷刷倒地，而是东倒西歪、横七竖八地倒下。在“暗黑3”里，怪物受到元素伤害致死后，会呈现出不同的死亡特效。类似的效果也在《斗战神》里得到了实现——用火焰系技能杀死怪物，怪物会浑身冒火化为灰烬，而使用冰霜系技能杀死怪物，它会变成冰块然后碎掉。不要觉得这一切都很稀松平常，对于时刻需要与服务器传递数据的网游来说，需要克服的问题比你想象中的要多得多。

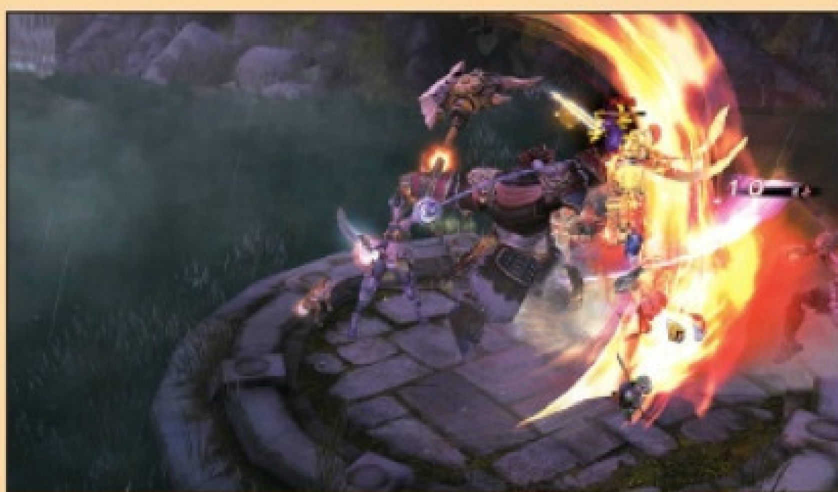
真实是战斗2.0的另一大特点，《斗战神》同样提供了很多增强玩家战斗体验的设定。技能效果互动技术可以让玩家的技能互相影响，进而产生出衍生技能。比如玩家的火箭飞过另一个玩家释放的火墙术后，会变成火箭，旋风术则会变成火焰旋风，而一个暴雨法术则可能会浇灭火墙。场景互动技术以及天气系统同样有着很真实的表现：前者不仅允许玩家破坏场景元素，还能通过场景互动来造成物件掉落、坍塌并产生伤害效果；后者不再是一个单纯的视觉特效，而是会改变战斗环境的光照效果、可视范围和角色移动速度等。

更让人意外的是，《斗战神》甚至提供了如同格斗游戏般的硬直、取消、霸体、受身等设定，战斗体验极为丰富。这款游戏的开发小组一定是一群主机游戏的忠实玩家，连“受身”这种格斗游戏的进阶技巧都有涉猎——在硬直状态下，可以通过消耗体力值发动受身，强行从无法行动状态中挣脱出来，以往那种一板一眼的战斗节奏得到了极大的改善。如果你觉得在这个年头，还在用鼠标点选战斗，实在是弱爆了，那么《斗战神》会在一定程度上改变你的看法。

结语

从战斗2.0的一系列特性，我们可以看出，这个理念在满足玩家对真实的追求，提供自由操作空间的同时，也对服务器的运算能力和前后台通讯技术有了更高的要求。正如前文所说，这显然是对开发商实力的考验，腾讯的推广实力有目共睹，在这种推波助澜下，战斗2.0的理念或许会越来越深入人心。P











（上左图）绕到大型Boss身后进行无伤输出，是《斗战神》的常用技巧
（上中图）Boss有不少强力群体技能，但玩家也很容易判断技能轨迹，安全躲避
（上右图）细腻而真实的体积碰撞效果
（下左图）《斗战神》的海外运营路线，很少有自研产品在还未大规模测试前就高调出口国外，这也说明了腾讯对这款游戏的信心
（下右图）在战斗2.0的世界，技能的击飞特效是严格遵循真实物理规律的

军事·科幻·游戏

在很多人的概念里，标题里的3个概念是不分家的。有军事的地方就有战斗，有科幻的地方就有幻想。有游戏的地方，二者兼有。男孩子最喜欢什么？除了女孩子外，差不多也就是这些东西了吧。

■本刊记者 Oracle

本期做客“名人访谈”的徐辰，是一位军事、科幻、游戏的重度爱好者。平时，他是一名游戏策划，和无数国内外同行们做着相同的事——为玩家打造优秀的互动娱乐体验；在业余时间，他是一名译者，已经翻译并出版了3本书，其中《星际迷航联邦星舰进取号完全图解》和《星球大战千年隼号完全图解》深得圈内爱好者喜欢。这两本书的翻译与他从小的科幻爱好密不可分；他还出于自己的兴趣，赴日留学，研读海军史。一个人有不同的爱好并不难，难的是如何向着爱好与梦想前进。在人人都为现实所迫的当前，这是非常难能可贵的。

在采访过程中，我发现徐辰的兴趣绝不仅限于这些，他同样喜欢电影，两年前还参与了朋友主办的“以太陌客”网站，时不时在这里发表一些文章，题材涵盖电影特效、军事历史、神秘主义和奇幻。这个网站还充满了电影、科幻、怀古、动漫、GEEK、宅文化、怪趣事物（在和徐辰取得联系之前，我正巧在这里看过一篇不错的电影分析）。从这些名词里，你不难看出徐辰的兴趣有多么广泛，所以当你看到接下来的采访不断跑题时，不要感到奇怪……



Oracle：先自我介绍一下吧。

徐辰：大家好，我比较常用的网名就是范克里夫大厨啦。我主要对军事比较感兴趣，最初上网也是为了做自己的军事网站和论坛，就是二战论坛，不过现在也关了……

Oracle：看你的作品，以为你最感兴趣的是科幻呢。

徐辰：哈哈，科幻是另外一个比较主要的爱好，而且很多时候和军事是有关联的。早期我是看苏联的科普杂志时开始喜欢上这些的——《知识就是力量》，当时有中文版，算是比较好的引进杂志了。另外就是很喜欢电影，1985年上海举办过一次美国电影周，我记得这是改革开放后第一次类似的活动。当时看的那场就是《星球大战——新希望》，印象特别深，因为坐在第一排。差不多在那时候就有很多科幻的书籍被引进，阿西莫夫的小说集，“星际迷航”小说，“星球大战”连环画等等，可惜现在我的阿西莫夫小说已经找不到了，其他的书都还在，虽说很破烂，还是把它们当宝贝。

Oracle：我也是从小看《科幻世界》长大的啊，最近还买了一些科幻小说。

徐辰：最近国内科幻也很热，引进的书质量都不错。“沙丘”三部曲的新版感觉非常好，据说克拉克的“太空漫游”系列也会再版。

Oracle：小时候喜欢玩游戏么？

徐辰：喜欢啊，小时候有同学买雅达利，我就去蹭，最早应该是雅达利上钓螃蟹和运动会的游戏，那时候还在上小学。后来NES进来了，就花钱出去玩，一小时3元，天价消费。我当时一直在玩四合一的卡带（老四强），最喜欢玩《赤色要塞》，但《绿色兵团》至今仍然玩得很差劲。

Oracle：今年有没有玩《变节行动》呢？就是那个山寨版的《赤色要塞》……

徐辰：我们公司的同事玩得很疯，但我比较悲剧，硬盘满了，装不上。

Oracle：16位和32位时代，你的游戏生活是怎样的？

徐辰：唉，都是蹭或者花钱玩，没钱了就回家玩小霸王，自己买到机器已经是高中以后啦。1998年毕业工作，悍然背叛任天堂，买了PS。

Oracle：科幻爱好有没有对你的游戏爱好造成影响？

徐辰：当然有影响，不过玩到和科幻作品直接相关的游戏是1999年有电脑以后了。当时《星球大战——钛战机》





（上左图）两本图鉴的全家福照
（右图）徐辰翻译的日文小说——《失踪者》的封面
（下左图）热爱军事的徐辰曾在《战场》杂志上连载过多期《多炮塔坦克传》
（下中图）徐辰的常用的头像来自1964年的经典电影《奇爱博士》





《银翼杀手》《银河飞将》这些游戏玩得昏天黑地，还有《系统震荡》，都是很有人文内容的科幻作品，非常耐玩。

Oracle：近几年玩过以“星战”和“星际迷航“为题材的游戏么？

徐辰：只玩了一个《原力释放》，打打杀杀，玩不下去……我还是比较喜欢开放一些的，到处走走看看，做支线任务，探索世界，像以前的《辐射》。

Oracle：1998年你一毕业就进入游戏业了么？

徐辰：不是，大学我是日语专业的（因为分数低考不上英语系，还有一个原因就是为了玩“最终幻想”），毕业以后一直在做贸易，中间还去日本留学了4年，一直想往游戏行业里钻，去年才如愿。

Oracle：作为一名游戏策划，你怎么看现在移动游戏潮流的？

徐辰：移动游戏和主机平台的游戏差异还是很大的，大家都在走短平快的路线，能满足一大批非核心玩家的需求。尤其是上下班零碎时间，玩移动游戏的人满眼都是。虽然能持续吸金的还是少之又少，毕竟开发成本和售价都在那里。但从收益来说，移动游戏还是投资人的好选择。

Oracle：当初去日本留学，主要学习了什么？

徐辰：哈哈，纯粹个人爱好，海军史！

Oracle：能为爱好付出这么多，好难得……

徐辰：没想到在这次翻译中派上了用场，“星际迷航”和“星战”设定里的飞船结构大都是按照风帆战舰的规则来的，包括军衔、用语。“星战”里还有不少机电工程的用语，正好我以前也学到过。说起来，我也是在留学期间系统地看了“星际迷航”的剧集和电影。当时就觉得很有意思，居然有这么多历史传承的设定，吉恩·罗登贝瑞也是个超级死宅啊。

Oracle：什么时候开始做图书翻译的？

徐辰：之前主要是给军事杂志供稿，写一些兵器知识、战争史研究，等等。最早开始翻译的书籍是一本日本推理小说，名叫《失踪者》，是我前年年初翻译的。不过内容上来说，推理的成分其实不多，讲日本的社会问题相对多一些。还涉及了一些少年保护法。这个话题在日本一直争议较大，我国现在也在实行，就是对少年犯罪者的履历进行保密。

后来的两本书是去年人民邮电出版社引进的，本来要找以太陌客的大胃麒麟翻译，不过他事情太多没有时间，就在我们这个圈子里询问谁有兴趣。我一看就答应了，都是自己非常喜欢的作品和内容。后来又找到《科幻世界》的译者蔡瑜兄合译“进取号”，“千年隼号”则是我自己翻译的。

Oracle：有爱的话，翻译起来很有动力吧。

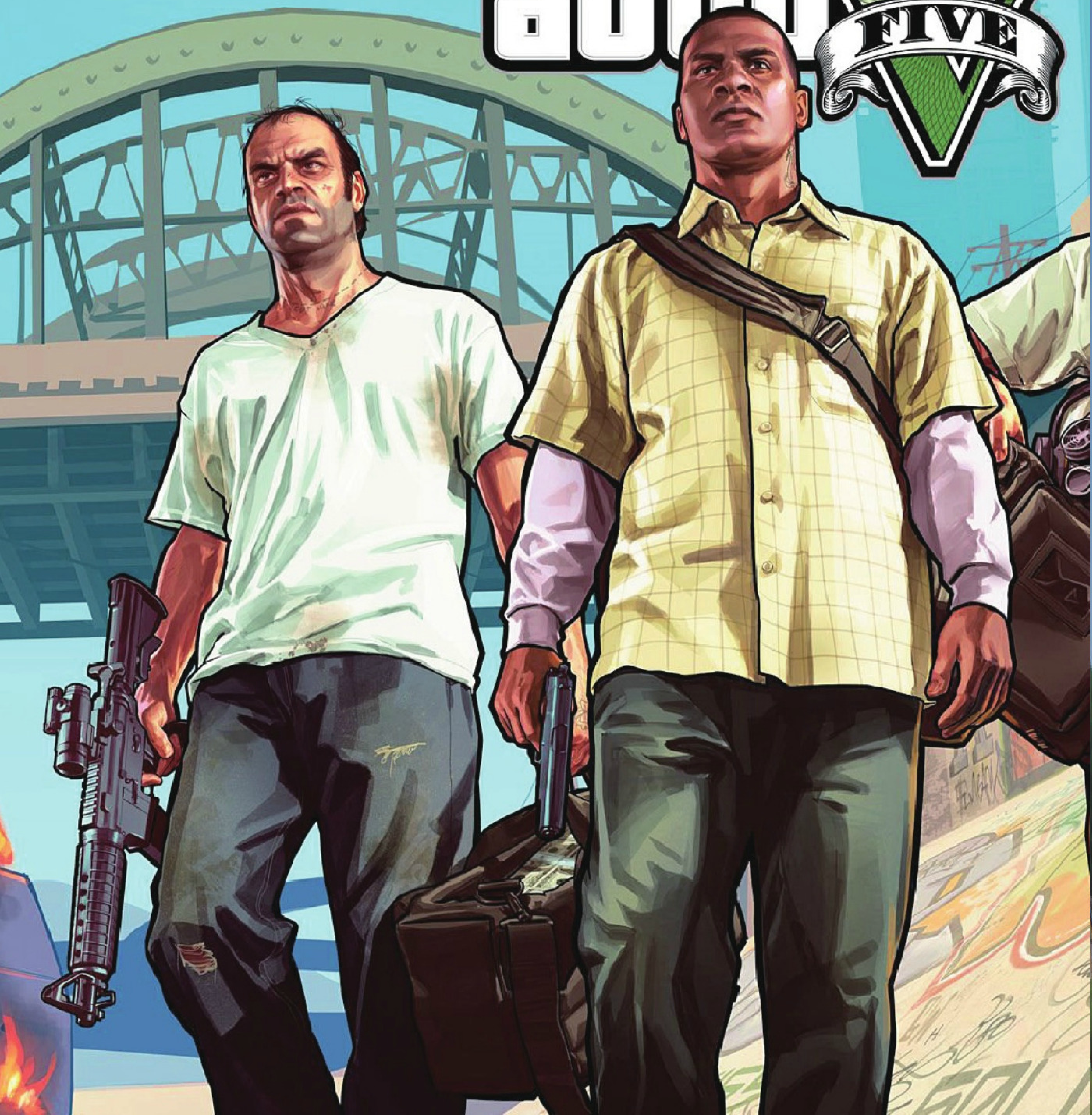
徐辰：是的，动力特别足。因为这两套作品的引进书籍实在是不多。“星际迷航”从1983年的连环画之后就再也没有引进过文字作品了。我也希望能打破坚冰，今后进一步引进译作。之前询问过书店，说订购量比预想的要大，希望这次能发展更多的“星际迷航”和“星战”迷。

Oracle：国内科幻一直挺小众的，很多人连“科幻”和“奇幻”都分不清楚，以后可能会好起来吧。

徐辰：应该会向大众化发展的，现在科学网站越来越多，科幻作品和译作也一直在增加。而且在校学生看科幻的比例有所上升，加上“星际迷航”明年又有新的电影要上映。“星战”这边不知道迪士尼会拍成啥样……但新片应该还是会持续出。

Oracle：会拍成儿童片吧！

徐辰：这个我很怕啊！P


grand theft auto
V
FIVE

横行霸道V

■名称：Grand Theft Auto V ■类型：ACT ■制作：Rockstar North ■发行：Rockstar Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：湖北 SUNNY

Rockstar Games的GTA系列是游戏界的一个传奇，这是任何苍白的吹捧都无法去具体描述的，然而具有划时代意义的一作其实是GTA3。初代GTA不过是个俯视角动作游戏，直到三代才以高自由度的沙盒游戏方式让人耳目一新，它的资料片《圣安地列斯》（San Andreas，SA）更是将游戏性上升到无法逾越的高度，相信玩过此作的人皆深有体会。

首次登陆次世代平台的系列续作GTA4也不负众望，将画面、音乐、剧情、角色、自由度、场景、任务等各项元素结合到一起，内外兼具。这是近乎完美的一作，赢得众多媒体接近满分的评价与全球逾2500万的销量，Rockstar和GTA系列名利双收。

不过现在，R星必须面对这样的玩家，那就是只公布几张图，便可引出数千字的分析文章和数十页的讨论；一部预告片也能让他们守在电脑旁等待“点映”。轻度玩家和核心玩家都无法抗拒GTA，你可能不喜欢它，但你却无法否认它。这是GTA系列的魅力，也是R星“闭门造车”时必须面对的压力。一年来，他们几乎没有公布过什么，甚至说好的第二个预告片据说也因为美国风灾而推迟，但是R星终于可以大声宣布，他们已经准备好了——

经过SA的大规模地图的洗礼后，没有人会对“地图太小”的GTA4感到很满意。

欢迎来到阳光之都Los Santos!

由于对游戏性的期待，玩家最关心的其实是地图的大小。经过SA的大规模地图的洗礼后，没有人会对“地图太小”的GTA4感到很满意。但凭心而论，GTA4的地图精细程度肯定是胜于SA





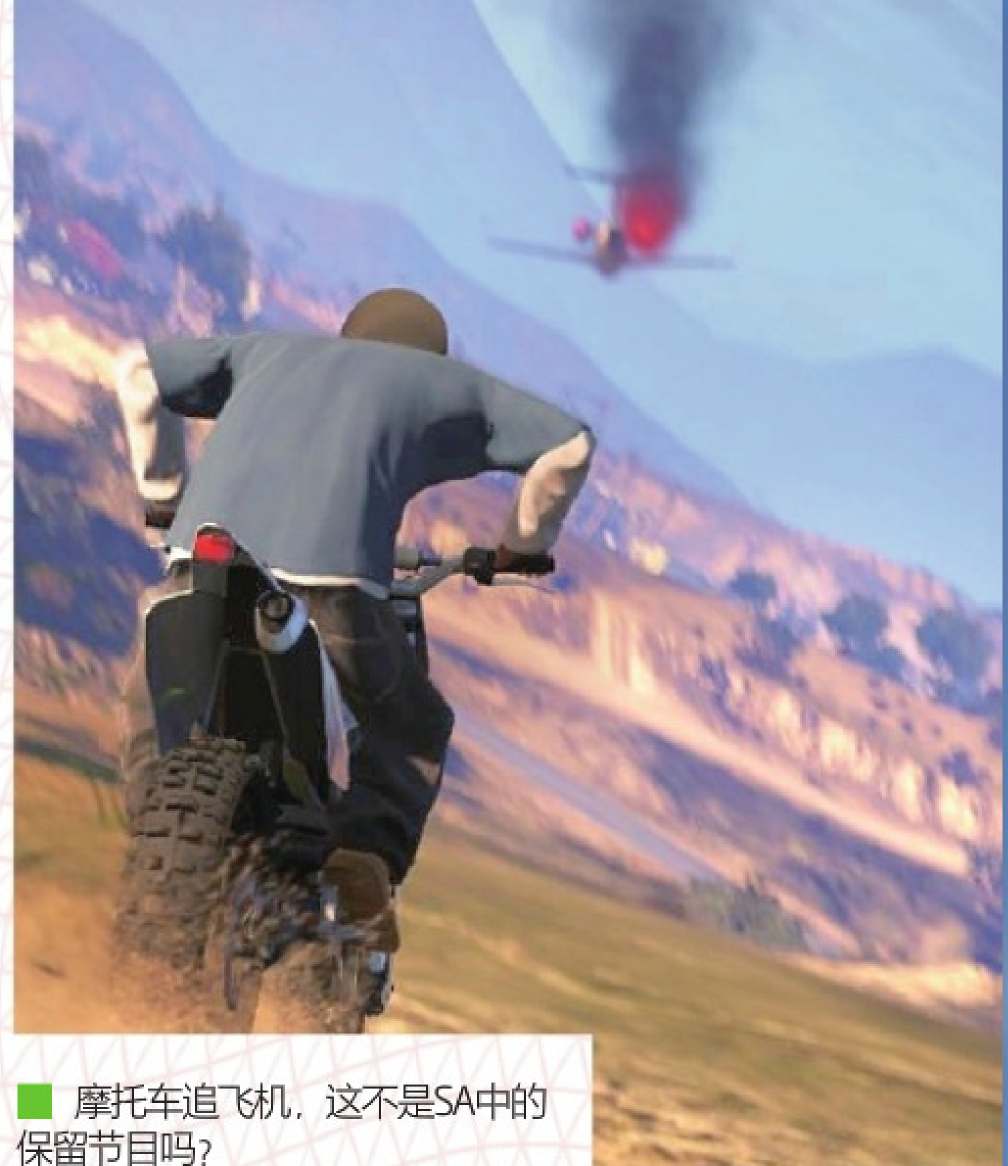
■SA有多样的玩法，GTA4有圆熟的故事和系统，新作将首先是它们的集大成者



■不用怀疑了，GTA5的地图规模远超SA，更好的细节也能够在本世代主机上展现



你所钟爱的山峦和原野也全都回来了，劫持一次火车怎么样？



摩托车追飞机，这不是SA中的保留节目吗？



如此广袤的地图，没有飞机旅行怎么行？不仅如此，你还可以驾驶飞机中的战斗机，挂上一排导弹后，直升机就弱爆了……





美妙的城市图景，细节上还是比GTA4要好一些的。如果今天没什么“坏事”可做，骑着自行车出行也不错，和谐、环保又健身

的。在GTA5宣布开发之初，呼声就集中在增大地图上，Rockstar顺乎民意，在2011年的首部预告片里就做出了回应——GTA5将为玩家提供视野极为开阔的地形，有全系列史上面积最大、探索性极高的开放世界，面积比GTA4、SA和《荒野大镖客》加起来的总和还要大。和SA一样，沙盘由繁华的都市和田园的乡村组成，你可以开着飞机前往各个区域。每个地图区域的细节处理很到位，在乡下能看到野生动物，从画面中能明显感觉到干燥的风和潮湿的空气。

主要以洛杉矶为蓝本设计的Los Santos有丰富的自然环境，类似南加州的沙漠和起伏连绵的山峦交替展现，可探索的区域包括海滩、田野、山区、军事基地以及迷人的水下世界。为了鼓励玩家积极探索这广袤的环境，Rockstar制作了更多载具，数量比迄今为止任何一部GTA游戏中的载具都要多，前期制作组已经发布了很多载具的画面，有BMX摩托、山地摩托、泥地摩托、公路摩托，各种适合乡间漫游的自行车，还有数不清的汽车、卡车、直升机，甚至喷气式飞机。这次你不会如前几部那样，等到游戏快结束之时才能飞上天空。因为本作三主角之一的Trevor曾是空军飞行员，只要你能设法找到一架飞机，就可以驾驶它（本作中也将会有很多与飞行有关的任务）。

构建GTA5的世界，是重温系列中的经典场景还是建立一个全新区域从头再来？

当Rockstar的主创们考虑构建GTA5的世界时，就已经有了众多想法，是重温系列中的经典场景还是建立一个全新区域从头再来？经过一番斟酌后，他们认为还有许多SA时代未完成的工作值得去补完（看来和玩家一样，他们有深深的SA情节啊）。“我的兄弟Sam和艺术总监Aaron Garbut均对制作一个完整洛杉矶的想法更感兴趣。洛杉矶及其周围的乡村是筑造游戏世界的绝妙主题，广阔的地区和多变的地形提供了各种游戏元素。”副创意总监Dan Houser说，“我们觉得SA中展现出来的洛杉矶不过是冰山一角，城市的设计比较粗糙。GTA5将同时具有GTA4地图的精细度与SA地图的广阔度，新鲜玩法的加入又让你的体验远远超过这两作。”

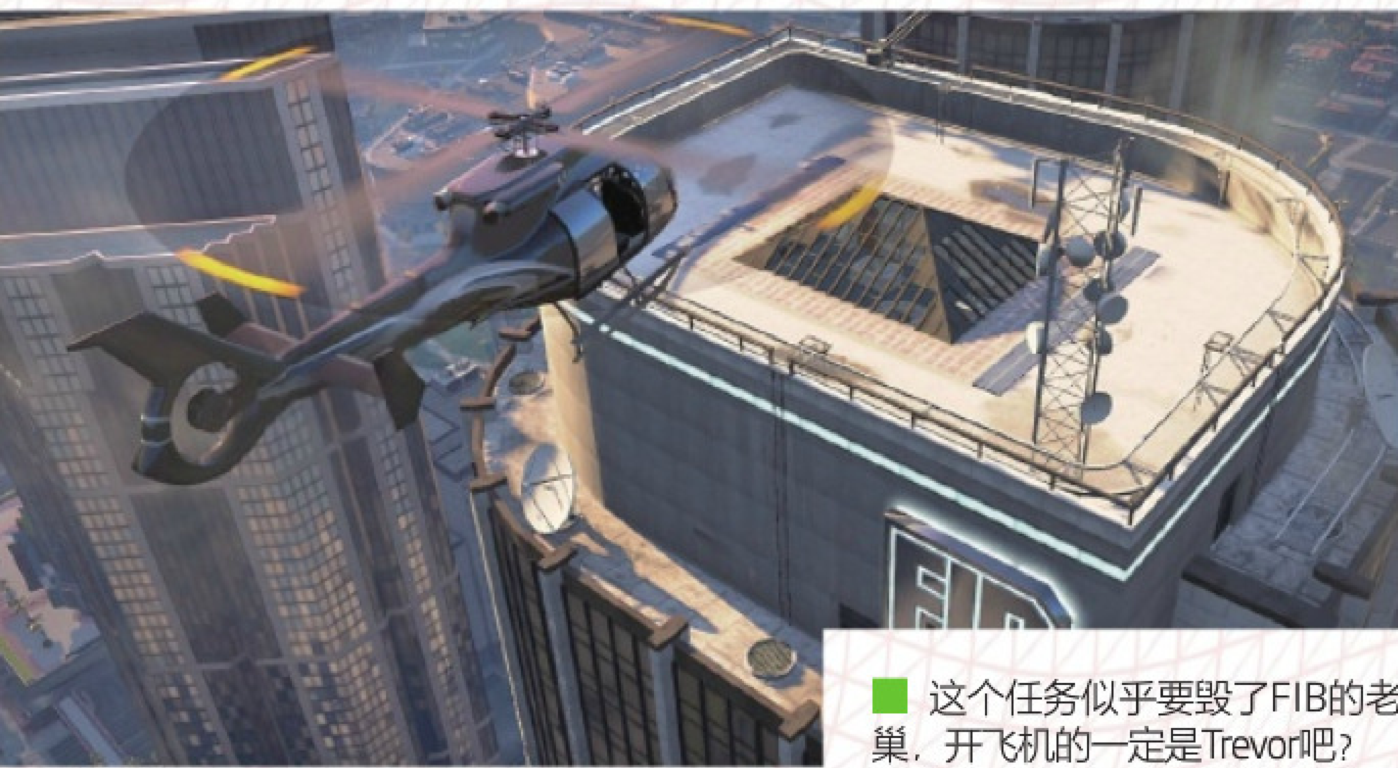
在Rockstar的前几部作品中就可看出他们对洛杉矶地区的浓厚兴趣，比如《黑色洛城》《午夜狂飙——洛



第一部预告片中出现的银行劫案无疑是整个故事的开始，3个主角就是在这里凑齐的



从左至右，依次是Franklin、Trevor以及Michael。Michael是他们的首脑，Trevor则像是个疯子



这个任务似乎要毁了FIB的老巢，开飞机的一定是Trevor吧？



躲避追捕的Trevor爬上了"洛杉矶"山顶的"好莱坞"标志

R星早先公布的这座网球场，其实就在Michael家里



Franklin是个非洲裔美国人，他有一条名叫Chop的罗特韦尔犬



杉矶》，以及SA。不过在Rockstar眼中，这些均不足以表现梦幻世界的多元化：好莱坞、成人产业、毒品，以及移民争斗、政治丑闻、贫富分化——这些均是GTA5制作的绝妙题材，纯正的Rockstar Style。

这出大戏还需要合适的主角，而且一下子就出来3个。按照Rockstar一贯重视人物塑造和情节铺陈的传统，这3个人都有错综复杂的背景故事以及相当具有潜力的个性演出。每个人有自己行事的动机、独特的情感以及技能，他们分别代表了拥有"私欲""疯狂"和"野心"特性的三类人，在整篇剧情中的作用无可替代。

40出头的Michael曾是一名极为成功的银行劫匪，在与FIB（这显然是FBI的GTA版）达成协议后他成为受保护的目击证人，在罗克福德山区（Rockford Hills）过着悠闲富裕的"退休"生活。这种生活看上去很理想化，然而他却很反感自己的老婆（从来不考虑他的想法还毫无节度地花钱），也无法理解两个正处于青春期的孩子（Tracy和Jimmy）。一家人坐吃山空使得Michael的经济状况越来越糟，繁琐的家庭生活也让他快要抓狂——是时候回到"游戏"中了。

Michael虽然老了点，但看上去干净整洁，穿的是讲究剪裁的衣服，住的是豪华别墅，从表面上看，他和一名上流社会人士无异。

选择Michael作为主角，就如在GTA4中选择移民者Niko一样，会为游戏的剧情带来新鲜感。

制作者开始设计Michael这个角色时，想法就是让一个有娴熟犯罪背景的中年男人重出江湖。"这么多年来我们都在讲述银行劫匪、小偷和杀手是如何起家的故事，如今我们选择Michael作为主角，就如在GTA4中选择移民者Niko一样，（背景的突然转变）会为游戏的剧情带来新鲜感。"

Trevor Phillips是来自布莱恩县（Blaine County）的职业罪犯，与Michael年纪相仿。他是个易受欲望驱使且具有狂暴倾向的瘾君子，是不受控制的危险人物。Trevor曾是军队飞行员，在过去因几桩银行劫案与Michael打过交道。

Trevor就是人们印象中典型的罪犯，如果你想干上一票，几乎不费吹灰之力就可以让他成为你的同伙。他经常穿着一件白色T恤，脖子上有一个"砍这里"（Cut Here）字样的纹身，秃顶，



到目前为止的大量亡命场面都是用Trevor来展现的，或许是因为他真的对此十分称职……



Franklin的一次"游戏"，本作将拥有GTA系列历史上最丰富的武器库



青春期的烦恼：Micheal的老婆Amanda跟Tracy吵得不可开交，而他的儿子Jimmy抽烟上瘾，和爸爸几乎没有交流





布莱恩县是一片贫瘠却能产油的沙漠地带，地形类似SA中的Bone County

再加上一张凶神恶煞的刀疤脸。无错，就是头号嫌疑犯的典型模样。

制作者就是需要一个无所顾忌、无法无天的犯罪分子。如果说Michael是有犯罪头脑的指挥者，是因追求物质享受不得不重操旧业的中产阶级，那Trevor就属于那些实行犯罪活动的喽啰。成天嘴里挂着"F"字诀，从没想过戒毒，从没间断过聚会活动，不想听到任何人对他说"不"，也没有任何同情心。他沉溺于这种混乱的生活中无法自拔。

Franklin来自Los Santos城南部地区，20多岁，年轻且活力十足，野心勃勃。目前为一家高级轿车经销商工作，负责将车卖给那些追求名车又负担不起的人。当买家欠款时，Franklin就扮起致命讨债人的角色。在一次推销过程中，他卷入了Michael的银行劫案事件。

Franklin的设计灵感来自于街头帮派文化最鼎盛时期的街头混混——如果对他们来说真的有过这么一段鼎盛时期的话，也已经过去很久了。当他们理想中的帮派生活破灭时，又如何在这个复杂的社会中生存呢？Franklin就是这么一个颇能引起你兴趣的角色，一个想有所作为并为之努力的年轻人，却不知道自己已经深陷麻烦之中，这都是他那些愚蠢而危险的朋友们带来的。

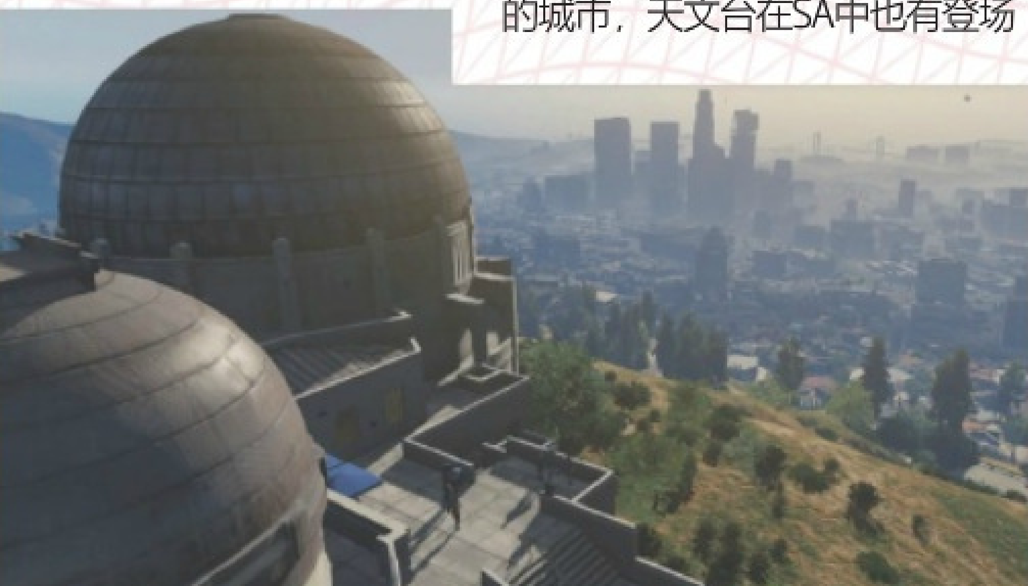
当你控制其中一人时可以观察和感受他的生活，从他的故事中了解其他角色的信息。

在游戏过程中，将会根据主线剧情任务来决定当前可控主角，其余时间内能随意切换角色去跑支线。当你控制不同角色时，周围人对你的反应也会不同。比如你是面目狰狞的职业罪犯Trevor时，人们会露出厌恶及鄙夷之情。不受玩家控制的其余两人会自行参与日常活动，虽然是AI控制，却宛如活人——有时还会陷入是非纷争之中。

这个创新的设计公布后引起轩然大波，大多数玩家似乎都持否认意见，认为多角色、多线发展的剧情会导致代入感偏弱。Rockstar则不这么看：

"切换角色的想法最初是作为剧情方案提出的，然后成了单机任务的方案，最后发展成了在线任务以及游戏主线进行的方式。三人一同驾车、使用武器，随心所欲地行动，这就像是在做梦一样。3名角色带来的变化和体验是截然不同的，你可以从不同角度来感受GTA5的世界——当你控制其中一人时，可以观察和感受他的生活，从他的故事中来了解其他角色尚不知晓的信





■ 第二部预告片展现了似曾相识的城市，天文台在SA中也有登场

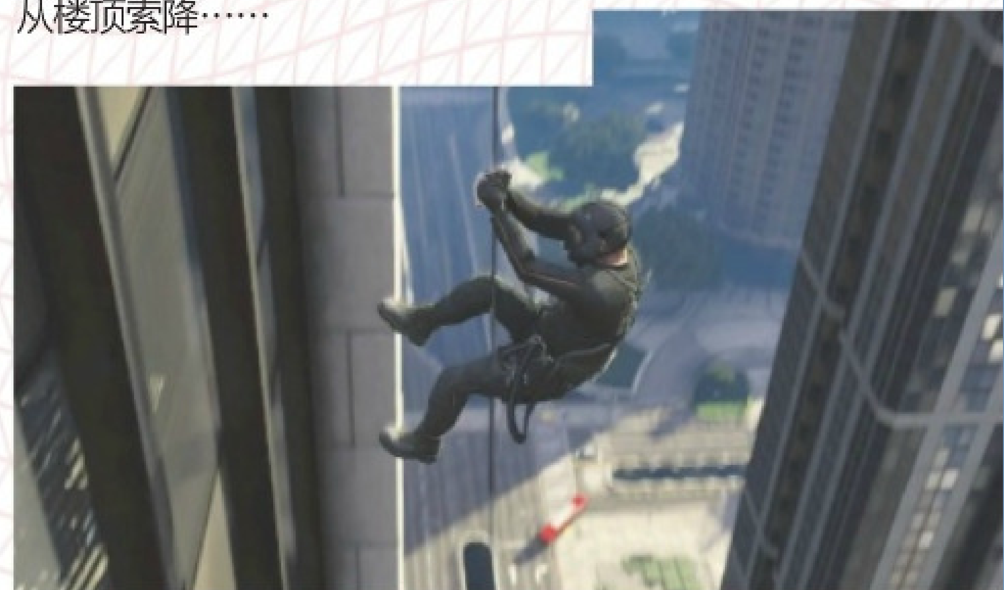


■ Vespucci海滩是以洛杉矶知名的威尼斯海滩为原型设计的海滨地区，在SA中叫做Verona海滩



■ 本作中有许多大魄力的突入方式，Trevor的疯狂跳伞也许你日后会习以为常





■ 有许多值得期待的任务，比如从楼顶索降……

息。”Dan承认，创作3名角色和主线的过程十分艰辛，最后总算是达到了理想中的完成度。

不知你看到这番话是否能安心，其实Rockstar一向是精益求精的代表，如果他们决定这么做，一定是经过深思熟虑的，而且一旦做了，就力求做到最好。他们希望自己的每款游戏、每个创新都能达到甚至超越粉丝们的期待值。如此良性循环，粉丝们的要求会越来越高，也督促着他们越做越好。GTA5是五年磨一剑的作品，这个系列在打开了名气后，并没有一年一作陷入粗制滥造。所以，让我们同样对GTA5和Rockstar抱有信心吧。以下是本作中确定会进行的其他改进：

游戏元素的革新

在GTA5中，Rockstar改进甚至重建了大部分游戏系统。考虑到不久后各系统的详细消息会由专门负责制作的团队来进行讲解，所以目前为止，Rockstar在此方面透露的消息也只是个大概：

驾驶：在GTA4中，车辆开起来像船只，这一点在本作中将得到相当大的改进。车辆的手感没有以前那么漂了，会显得更吸地一些。车辆加入了更多的物理运算，驾驶起来会有更多竞速游戏的感觉。Rockstar认为，GTA系列前几部的驾驶手感其实都不尽如人意，他们希望GTA5中的全新驾驶体验能够改善这一点。

> Rockstar将自由度与叙事性拿捏得炉火纯青，既有紧凑的故事主线，又有任玩家驰骋的开阔世界。

射击：本作在射击方面也进行了一次全面重制——并不只是改变射击系统的运作方式，更是一种游戏核心机制的革新。这是之前的作品中所没有过的。

近战：比以往的感觉要好，到底有多好，还要看Rockstar如何分配资源。可以肯定的是，近战的戏份远不如射击重要，但力求做到丰富有趣。

在Los Santos中消磨时光

GTA3之后，沙盒式游戏兴起，跟风作品不计其数。但为何没有一款能达到GTA的高度？我认为主要原因是Rockstar将自由度与叙事性拿捏得炉火纯青，既有紧凑的引人入胜的故事主线，又有任玩家随意驰骋的开阔世界。身临其境体验一场惊人动魄的银行大劫案与开车听着电台在城市的霓虹灯下闲逛，同样有滋有味。也许你也记不清在GTA的城市中流连忘返花去了多



乍一看还以为是《XX飞车》的场面，GTA5像以往一样提供千变万化的载具，只是别想会有授权



按照系列传统，不但有车有飞机，还得有船！去年的预告片里我们就见过了水上摩托的亮相



华丽的车型最适合兜风了，下面这辆黄色的超级跑车明显脱胎自奥迪R8





这辆与Franklin大战的凶悍战车貌似脱胎于福特野马

少时光，在GTA5中你还是会义无反顾地投入到更多的“无意义的”活动中，并且乐此不疲。Rockstar要做的，就是给予玩家这种可能。

融入角色的生活中

3名主角都有众多的日常活动，各人的喜好也各有不同，你可以参与摩托艇、网球、跳伞、高尔夫球等小游戏，其它娱乐项目还包括：夜店、网吧、电视节目（电视台还会播放与GTA4相关的“自由城历史”）。手机的用途也会更广，比如可用来上网等等。每名角色的分支任务会让你认识和了解Micheal的家人与Franklin那些疯狂的朋友，让你驾驶Trevor在沙漠之中找到的飞机。这些体验均会在游戏初期就为玩家一一呈现。

风格化角色的外表

由于主角已经设定好，玩家并不能像在SA中那般自定义角色。但你可以更换服装，改变他们的体形——长期吃垃圾食品又缺乏运动会让角色长胖，吃健康食品做做瑜伽则瘦身又健康。

结交朋友

Rockstar已确定GTA5中没有爱情戏，取而代之的是，每个主角都有自己的朋友圈，玩家可与他们展开互动，策划一个罪犯活动或仅仅是出去打打球吃吃饭。重要角色包括：Franklin的疯颠朋友Lamar，他的幽默和不羁与Franklin的严肃与野心勃勃形成了鲜明的对比，这两人只要在一起就是一场闹剧；Micheal的儿子Jimmy是个懒惰又爱抱怨的青少年，这是系列首次展现复杂混乱的父子亲情戏；Ron是Trevor的密友，物以类聚、人以群分，与Trevor拜把子的Ron是个偏执的阴谋论者，住在Trevor家附近的拖车中，如果说Trevor是条鲨鱼，那Ron就像是粘在鲨鱼身上的鲫鱼。

新的经济体系将让玩家从始至终都可以利用手中的钱去做些有趣的事，虽然不能买房……

玩家在GTA4和其资料篇中的老朋友也会在本作中登场，但Rockstar不愿透露具体名单，只是表明不可能是Niko Bellic这样的主要角色或PS2时代GTA游戏中的任何角色。

新的经济体系

以往的GTA游戏能让玩家建立自己的犯罪王国以及添置房产，遗憾的是，这点在GTA5中被取消了。R星表示，新的经济体系将让玩家从始至终都可以利用手中的钱去做些有趣的事，虽然不能买房，但可以购买其它有趣的物品（细节尚未公布）。P

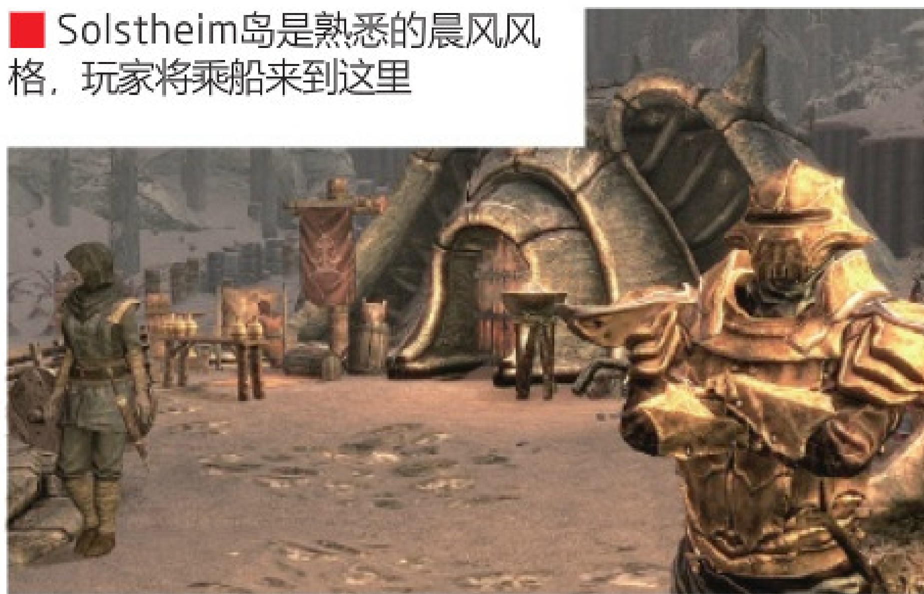
栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

■ 最早发布的一张原画——龙裔龙祭司，在预告片里你还会看到熟悉的场面——是的，现在不只有主角可以吸取龙魂了

上古卷轴V 龙裔

■名称：The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn ■类型：RPG ■制作：Bethesda Game Studios
■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：天津 半神巫妖


■ 骑龙施法作战将是一大卖点，也是有点意外的惊喜


■ Solstheim岛是熟悉的晨风风格，玩家将乘船来到这里


■ 我说的没错，的确是骑着野猪的雪地哥布林

在《上古卷轴V——天际》的后续DLC方面，《黎明守卫》获得一致好评，《炉火月》则反响平平，不过B社又在《天际》一周年之际公布了第三个DLC——《龙裔》。

其实在两个月前，《天际》发布1.8补丁时，很多人就从游戏隐藏文件中发现了这个DLC的大量资料，甚至挖出了DLC的正式名字。所以，《龙裔》的命名初看起来没什么新意，因为《天际》的主角就是一名龙裔——拥有龙的灵魂和可以使用龙吼的超级英雄。但DLC如此命名还有深层次原因——在玩家以龙裔的身份拯救了天际后，北方的Solstheim岛传来消息：很久以前被封印的一位强大的龙祭司即将复活。这位龙祭司同玩家在原版中遇到的8位不同，他本身就是一位龙裔，甚至被称为“最初的龙裔”。因此他不但不服侍巨龙，还能奴役它们，是一位强大的邪恶敌人，也是DLC里重量级的总Boss。为了消灭这个威胁，玩家必须再次进入湮灭空间，只不过同四代的大衮位面、《黎明守卫》的灵魂石冢不同，这次玩家进入的是知识魔神赫马尤斯·莫拉的位面——Apocrypha，这个由无数本书籍组成的混沌位面。

《龙裔》将玩家从寒冷的天际省带往了更加寒冷、残酷的Solstheim岛。熟悉《晨风》的玩家应该记得，这个岛就是三代资料片《血月》的发生地。因此，《龙裔》将是史上不多见的重回前代游戏发生地的DLC。这个岛基本保持了《血月》时的风貌，依旧是黑暗精灵、诺德人混居的情况。随着黑暗精灵的故乡晨风省发生了红山爆发的地质灾害，更多的黑暗精灵涌入了岛上，包括原来的法师家族泰尔瓦尼家族在内的许多流民都在岛上建造了自己的据点。在DLC预告视频中，主角用《晨风》中的代表性法术——浮空术登上的那座塔就是泰尔瓦尼家族在岛上的据点。本DLC增加了骑着野猪的雪地哥布林、跳蚤大巴、灰烬吸血鬼等新怪物，此外玩家会获得如何打败龙祭司的知识以及一项更重要的本领——骑龙。这是《龙裔》的另一项惊喜，你终于可以在龙背上施法作战了！

> 《龙裔》DLC照例会在Xbox 360平台上首发，预计一个月后发行PC和PS3版。

《龙裔》为我们展示了有别于原版的黑暗精灵艺术风格以及略带克苏鲁风格的画面，在游戏内涵上也丰富、完善了龙裔的历史和现在。

■ Whitman教授与Lara发现了一座古庙，教授认为这里里供奉的是邪马台国的第一位国王——女王卑弥呼。神秘的邪马台国和它的国王仅在中国典籍中有所记录，这是个1800年前日本国家起源时的传说中的王国，传说他们的女王擅用巫术控制人心。在游戏设计中，Lara落难的小岛很可能是邪马台王国的一部分

古墓丽影

■名称：Tomb Raider ■类型：ACT ■制作：Crystal Dynamics ■发行：Square Enix ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.5 ■撰文：古墓丽影中文站 TC



■ 营地是你的大本营，从视频中看应该不止有一处



■ 看起来，生存技能需要耗费经验点来进行提升



■ 箭支回收属于生存技能的“技巧”分支，耗费技能点解锁

新《古墓丽影》的发售日已经定在了明年第一季度，这个日期应该不再有跳票的可能，但这款试图重启“古墓丽影”经典系列的作品仍然保持着一定的神秘性。就它的主旨而言，由于制作方的不断强调，我们已经知道，此次的Lara Croft将与以往不同。在这个过程中，一个重要的组成部分随着今年下半年各大展会上的展示浮出了水面，那就是——生存与狩猎。

对系列老玩家来说，这算得上是个新鲜元素。在以往的《古墓丽影》中，Lara从来不需要为自己的生存而担忧。可现在这位“亲民”的Lara无法再保持强悍的身躯，无论是大自然中的风雨雷电，还是四处游荡的野生动物都会威胁她的生命，隐藏在岛上的武装分子，甚至是精神上的无助与孤独，都给她带来了情绪上的极大压力。《古墓丽影》的团队认为，这是基于情感传达的需要。“Sean Connery和Roger Moore主演007的时代，并没有什么情绪表现，那个时代就是如此。但如果Pierce Brosnan或者Timothy Dalton也重复25年前的那一套，如今的观众就不会再买账了。游戏和电影一样，当今的受众需要饱满的情感纽带。”

无处不在的危险为游戏增加了紧张感，也给角色增加了情绪上的感染力。于是，生存成为Lara漂流到魔鬼海这个小岛上的第一要务，在这个比以往更追求真实性的游戏世界里，狩猎成为生存下去的必须技能。这个新作中关乎Lara生死存亡的关键部分，其实在E3上有过匆匆一瞥，并没有细节。如果不是开发工作还没有充分完成，那就是制作组想选个更好的时机去展示。在近期我们看到的新展映视频中，生存和狩猎的细节被更多释放了出来。

如果Lara没有武器，别说战胜敌人，就算是要获取食物都无能为力了。

Lara需要猎取岛上的动物充饥，同时熟悉武器的使用，以便在将来的战斗中应用自如。新作取消了自动瞄准，加上不同武器的不同性能，熟悉一下恐怕也颇有必要。在之前的“古墓丽影”里，我们偶尔还有机会让Lara三拳两脚就把敌人搞定，但这次恐怕不太好使，就目前公布的流程来看，如果Lara没有武器，别说战胜敌人，就算是要获取食物都无能为力了——是的，她的狩猎和战斗都严重依赖于武器或工具。



目前只公布了猎鹿的画面，其实你还可以猎杀许多动物，而弓箭将会贯穿于整个游戏都会存在



五花八门的生存技能还包括动物本能、安全落地、高级拾取、提升弹夹容量，等等

墙上形似日轮的符号在小岛上无处不在，可能与日本神话中的天照大神有关



Lara获得的第一件武器是今年颇受大作宠爱的弓箭，这在E3时已经知晓了。现在演示中还出现了其他武器，例如霰弹枪以及用来打人的登山镐，也有简易的斧子之类的。

在最开始，Lara的这些生存工具只有损耗，她甚至不会从被猎杀的动物身上回收箭支——虽然在猎杀第一头鹿的动画里她是这么做的，但实际上这项技能还得去营地里获得。营地是本作中的全新设计，类似沙盒游戏中的避难所或主角的家，Lara可以在此升级武器、提升技能，或利用原材料合成新的装备。视频中展示了营地菜单，看起来其中的内容颇为丰富，Lara可以选用的装备和技能估计不会太少。

升级的前提条件是获得经验值（XP）。在游戏流程中Lara的XP一直在增长，这个设定很容易让人联想起近来的“蝙蝠侠”系列。看上去也确实与之大同小异，蝙蝠侠依靠高科技装备得以上天入地，Lara如今作为“凡人”，对装备的依赖性也大大增加了。

也有些靠装备似乎无法避开的小东西，例如有国外媒体爆料说，Lara的敌人还包括水蛭，需要适当的治疗才能应付。演示中还没有出现类似画面，官方也从未提到过这种东西……如果是真的，这个女孩面对的麻烦还真够五花八门的。

除了以上这些，目前Crystal Dynamics透露的消息仍旧不多。官方近来只是发布了两段《〈古墓丽影〉的最后时刻》的视频，透露了一些幕后制作的花絮，似乎没有猛料。不过这几段视频也可以视为一种广告，《〈古墓丽影〉的最后时刻》会像《传送门2》《质量效应3》等大作一样，在游戏正式发售时发行一本付费下载的电子书（《大众软件》中旬刊曾全文翻译刊载），在那里可能会有更多系列粉丝感兴趣的制作秘辛。

要体验我们曾经沉醉的冒险感，恐怕得是Lara战胜恐惧、掌握生存之道后的高级追求了。

说到底，生存和恐怖在本作中被提高到了很重要的位置——看看官方最新公布的本作的外包装图案（Box Art），你就会深刻理解这一点。官方仍然宣称，新《古墓丽影》是一款纯正的动作冒险游戏，冒险和探索，仍旧是系列精髓所在，但要体验我们曾经沉醉的冒险感，恐怕得是Lara战胜恐惧、掌握生存之道后的高级追求了。P

星际迷航

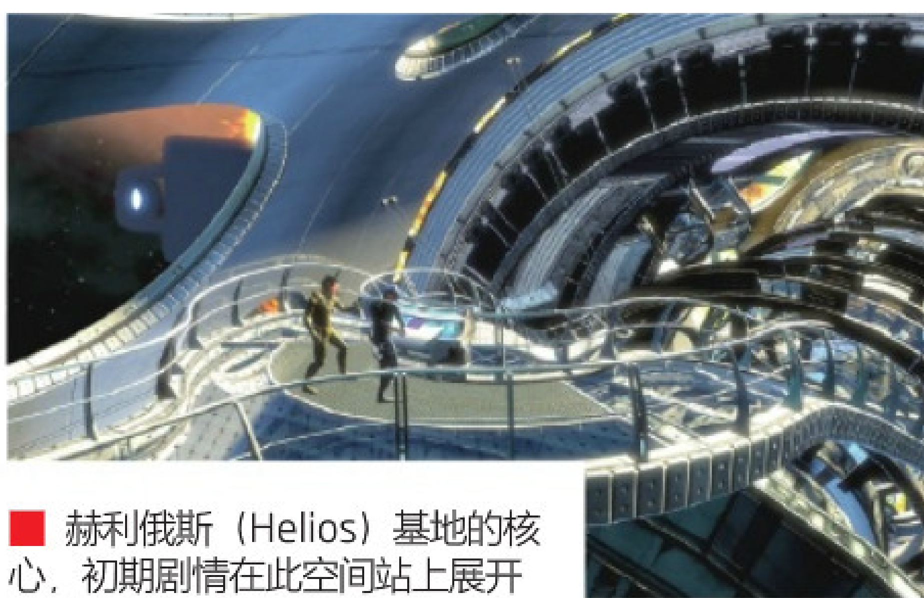
■名称：Star Trek ■类型：TPS ■制作：Digital Extremes ■发行：Namco Bandai Games
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：飞翔科幻网 Atlas Yu



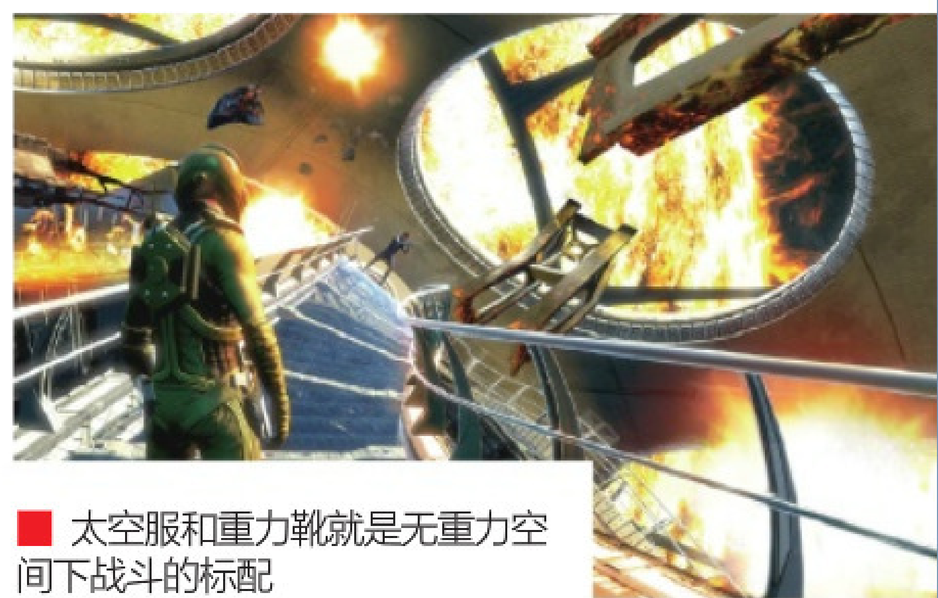
■ 联邦旗舰——NCC-1701企业号，熟悉J版“星际迷航”的玩家肯定会对主角穿太空服自由落体有深刻印象，这个场面也会在游戏版中重现



■ 新瓦肯是柯克与史波克的这次冒险开始的地方



■ 赫利俄斯（Helios）基地的核心，初期剧情在此空间站上展开



■ 太空服和重力靴就是无重力空间下战斗的标配

“宇宙，人类最后的边疆，这是星舰企业号的旅程，它所持续的使命，是为了探索陌生的新世界，寻找新的生命及新的文明，勇敢地航向前所未至的宇宙洪荒。”46年前，电视剧《星际迷航》开创了一个科幻的新时代，这句朗朗上口的片头语也成为最经典的影视台词之一。作为美国历史上最长寿的科幻系列，《星际迷航》一共有6大系列共725集电视剧和11部电影，并培养了数以千万的粉丝——没错，“谢耳朵”也算是一个。

然而，以“星际迷航”如此宏大的世界观、引人入胜的剧情却从来不曾出过一款特别出彩的游戏。上世纪90年代到本世纪初，也涌现过类似《精英舰队》和《舰桥指挥官》等佳作，由于其太过粉丝向，几乎不为大众所知。当然另一个原因则是，“星际迷航”最新的一部电视剧《进取号》（ENT）因收视率不佳被砍，并因此沉寂了长达5年的时间，在新一代受众里的普及度大为减弱。不过，曾为美剧《迷失》、电影《碟中谍》等担任编剧的J. J. Abrams在2009年推出了“星际迷航”的最新电影，由于对原著的颠覆和剧情的篡改，这部影片遭到包括我在内的死忠Trekker的诟病。但讽刺的是，这部被我们称作“最像‘星球大战’的‘星际迷航’”却在大众影迷当中口碑票房双收，获得当年多项奥斯卡提名，一举成为有史以来最成功的“星际迷航”电影。由此，游戏公司也对电影的改编游戏充满了信心。根据这部电影改编的同名游戏《星际迷航》于2010年公布后几乎没有透露什么消息，但毕竟这也是继《星际迷航Online》之后最值得期待的ST游戏了。

游戏版的时空设定在电影版之后。在制作组展示的Demo中，一开始企业号接收到了来自新瓦肯（New Vulcan）的求救信号，称他们正在被一群感染奇怪疾病的瓦肯人袭击。史波克（Spock）想要与其中一人进行心灵融合，却发现他们的心智已经被疾病腐蚀，无奈只能将他们传送至企业号进行研究。随着研究的深入，一个新的敌人浮出水面，那就是葛恩（Gorn）——一种在“星际迷航”原初系列（TOS）中就登场的半人半蜥蜴的强大敌人。柯克和史波克的冒险之旅就围绕新的谜团而开始。

> 游戏版的时空设定在电影版之后。一开始企业号接收到了来自新瓦肯的求救信号……



■《星际迷航》游戏中的舰桥，完美还原了电影中的场景



■ 合作不光是互相掩护战斗，两主角往往要同时完成不同的工作



■ 原初系列里的葛恩和《星际迷航》游戏里的葛恩，只能说随着科技的进步这个经典怪物越来越不像人类了





■ 合力对抗葛恩。这种原初系列中著名的反派外星人之一虽然身形严重动物动物化，但仍旧可以犀利地打枪……

从预告片和试玩来看，本作的爆炸和破坏效果非常火爆，比较适合那些喜欢紧张刺激和火爆动作、射击的玩家。玩法上采用时下流行的TPS战斗方式，双主角柯克（Kirk）和史波克合作进行游戏也算是个不错的卖点。因为是双人合作，在有些场景，一名玩家会被敌人火力压制，另外一人必须帮其解围，玩家也许能从中体会到柯克和史波克之间深厚的友情。TPS的游戏方式显然是讨好轻度玩家的，射击游戏死忠们也不必担心，它像其他“星际迷航”游戏一样将大部分的时间用在探索和分析上。当然也不是没有考虑到死忠粉丝——从Demo看游戏是线性发展的，但Digital Extremes的创意总监Sheldon Carter保证，在完整版的游戏里会有更多的探索空间，对我们这种Trekker来说，也可以称得上是些许安慰了。

游戏的配音也是一大亮点，电影的原班人马全部上阵。在对话上制作组狠下功夫，电影中两位主角妙语连珠、唇枪舌剑的桥段也被搬到了游戏舞台上……不过写到这儿，作为一名经典至上的Trekker，我对本作也不得不吐槽几句：

第一，传统Tre-kker最不能容忍JJ的一点就是电影的背景。瓦肯被炸、史波克的母亲去世，这对每个传统的Trekker来说都如同晴天霹雳，虽然派拉蒙和JJ本人都强调，新的“星际迷航”是与原著无关的平行宇宙，但看到瓦肯被毁，Trekker心中难免还是有种不淡定。第二，就是葛恩的造型了。看过原初系列的都知道，葛恩在原著里虽然半人半蜥蜴，但怎么说人的部分多一点，也能体现出他们属于智慧生命，但本作中葛恩变成了哥斯拉一般的怪物。第三，就是游戏的玩法。虽然制作组保证游戏中会有更多的探索元素，但这却是个能扮演星际舰队船员而不配备三录仪（Tricorder，《星际迷航》中一种便携式扫描仪器）的射击游戏。“星际迷航”的主旨其实不是战争，而是对未知的探索和对和平的向往，不知在枪枪枪的同时，本作能在多大程度上呈现原作的宗旨呢？以上种种让Trekker们对这款游戏不敢期待太多，不过普通玩家完全不必有这些“杂念”。这毕竟是款跟得上时代潮流的“星际迷航”游戏，改编只要够精彩就能达成吾辈心中所愿，让系列散发新的光辉。

“星际迷航”的主旨其实不是战争，而是对未知的探索和对和平的向往。

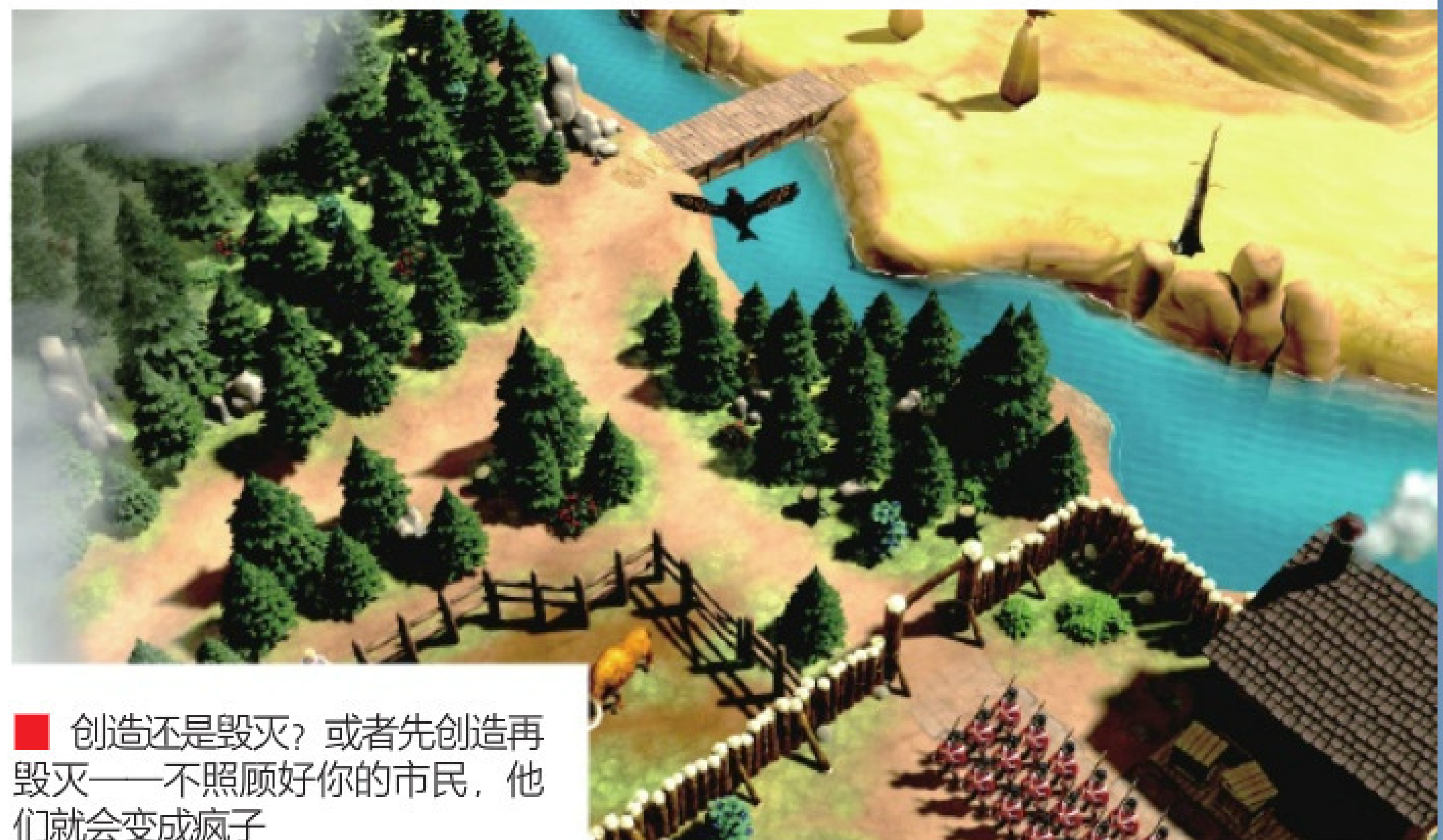
■ 殖民主义的旧梦和蒸汽朋克的幻想融为一炉，文明、科技与怪诞和魔法共生，你将看到的就是这样一款不可思议的全新形态城市建设类游戏

发条帝国

■名称：Clockwork Empires ■类型：SIM ■制作：Gaslamp Games ■发行：Gaslamp Games
■平台：PC ■发售日：2013 ■撰文：湖北 只爱夏天



■ Gaslamp Games的成员都是技术狂和克苏鲁爱好者，然后你就知道会玩到什么了……



■ 创造还是毁灭？或者先创造再毁灭——不照顾好你的市民，他们就会变成疯子

有些游戏设计师简直就像是疯狂的科学家。比如大家都熟知的“雷神之锤”系列的缔造者——约翰·卡马克，是一名不折不扣的火箭筒……好吧……火箭爱好者，去年他甚至在自己的微博上搞起了机械工程学的培训课程。实际上游戏圈里的疯子还有很多，比如说这款全新游戏《发条帝国》的开发组Gaslamp Games亦是如此，比如说CEO拥有物理学学位，开发组的成员个个博览群书，他们还是科幻小说家H. P. Lovecraft的狂热粉丝，热衷于维多利亚时代的历史，在一起交流时经常用些其他人不知所云的专业术语（这时别人就像盯着《生活大爆炸》里其他几个主角的Penny那样）。Lovecraft以其怪奇小说著称，也是克苏鲁神话的创造者，这些都感染着Gaslamp Games的作品，他们的上部作品是卡通奇幻画风的Rogue Like游戏《地下城冒险》（Dungeons of Dredmor），游戏方式别出心裁，风格荒诞不经。所以你可以预料，这组人马总有新奇作品问世，《发条帝国》就是结合了“模拟城市”的玩法与《地下城冒险》的怪诞风格的产物。

广义上，《发条帝国》是一款以19世纪的殖民主义和蒸汽朋克为背景的城市建设类游戏。19世纪被誉为科学的世纪，也是以科学的技术化和社会化为突出特征的世纪，玩家在游戏中也将用到管道铺设、齿轮制造、蒸汽轮机、食品腌制、特斯拉线圈等19世纪以前发明出来的技术。玩家作为殖民者去发现、创建以及管理新的国度，新建居民区和工厂、教堂、兵营、酒馆、实验室等基本设施，还要规划代表本地文明风格的巨型工程。

> 说起来这是个模拟建设类游戏，但你可以在游戏中肆意挥洒自己的想像力。

但是，与真实历史中的维多利亚时代所不同的是，玩家所在的殖民地处于危险的边境地区。这不是指原住民的暴动什么的，我是说在这里你也许会遇到躁动不安的异教徒，或是凶猛怪兽的袭击，还会碰到科学无法解释的灵异现象，神奇的魔法也充斥其中。将19世纪出现的物理学唯心主义与在H. P. Lovecraft的那些恐怖科幻小说中出现的恐怖、疯狂、异形等元素融合为一体，玩家在游戏中所体验的便是这种风格化严重的独特世界观。因此，说起来这是个模拟建设类游戏，但你可以在游



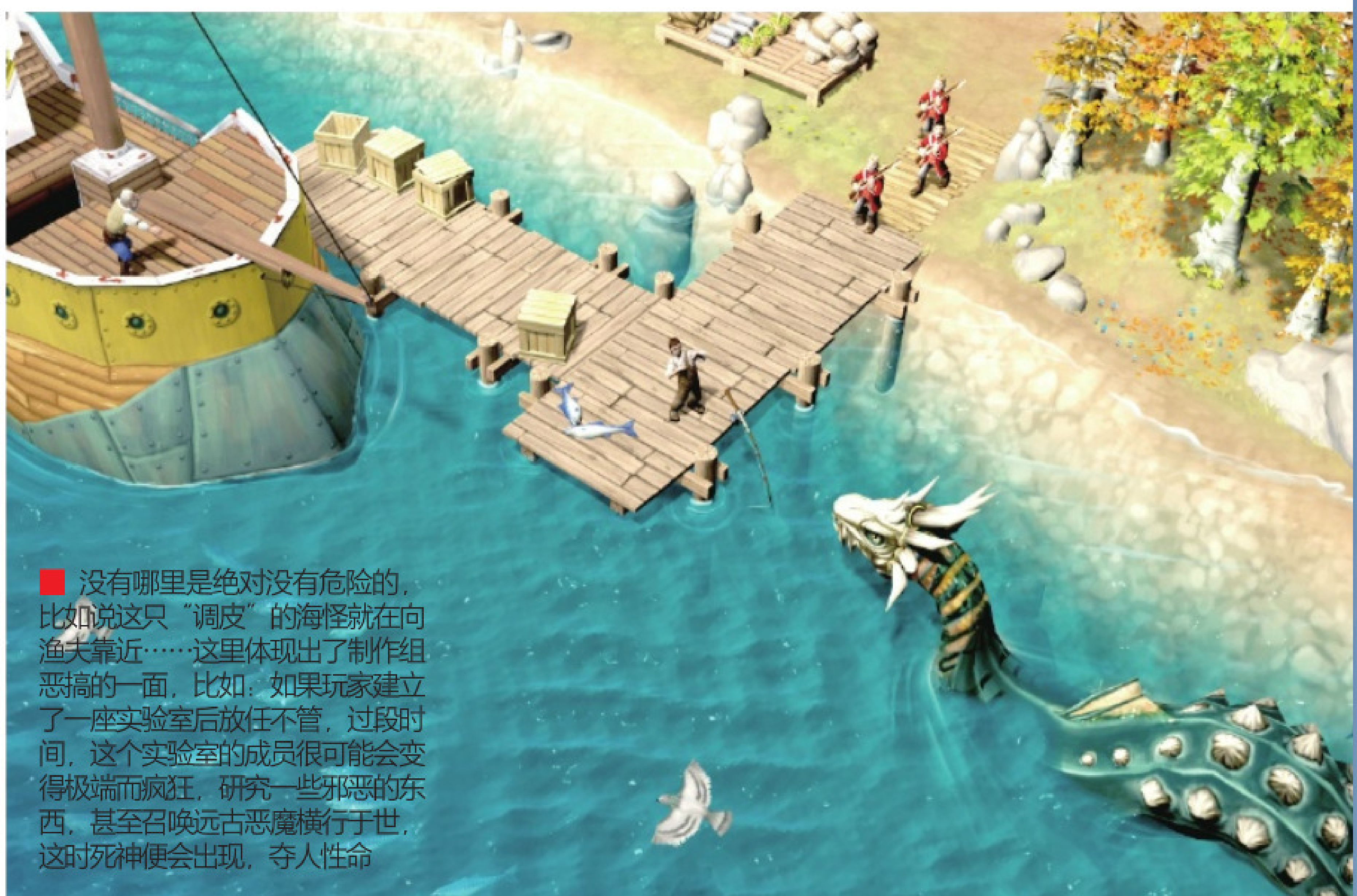
■ 让殖民地朝经济或科技等好的方面发展，便会诞生田园一般的世外桃源



■ 居民的原画——工匠、士兵、资本家，还有潦倒的诗人，这反映了本作艺术指导的个人喜好



■ 游戏官网上的概念海报：不论你是孤苦无依的穷人、渴望冒险的野心家，还是一脑子疯狂主意的科学家，欢迎来到殖民地！



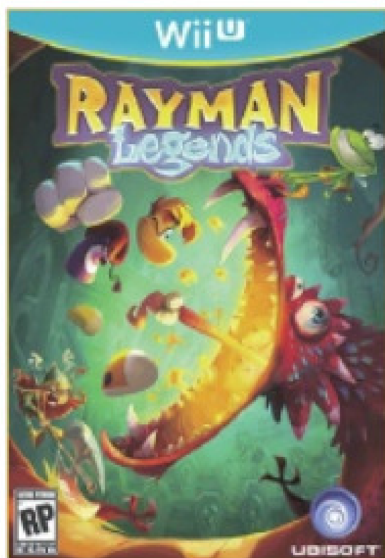
■ 没有哪里是绝对没有危险的，比如说这只“调皮”的海怪就在向渔夫靠近……这里体现出了制作组恶搞的一面，比如：如果玩家建立了一座实验室后放任不管，过段时间，这个实验室的成员很可能会变得极端而疯狂，研究一些邪恶的东西，甚至召唤远古恶魔横行于世，这时死神便会出现，夺人性命

戏中肆意挥洒自己的想像力，开拓地图上没有的新天地——驾驶飞船在广阔的天空翱翔，与诸如英国科幻小说《飞天大盗》中的飞贼战斗；去神秘的深海中探险，搜寻失落的宝藏，遭遇传说中的海怪。在陆地上，玩家能按照自己的风格选择科技来发展殖民地，自行设计建筑物的外观、装饰。

作为一款沙盒式的自由建设游戏，《发条帝国》没有通关的说法，也没有什么明确的目标，玩家仅仅是按自己的方式发展殖民地。好的领导者可以让它朝经济、科学等好的方向发展，从而迎来欣欣向荣的繁华景象；喜欢搞怪的玩家也可让它成为一片人间地狱，瘟疫肆虐、民不聊生，实验爆炸、矿井倒塌。被毁灭的殖民地并不会默默地变成一座废墟，它会永远存在于游戏的历史与地理中，暗地里影响着其它殖民地的发展历程。比如当你新开拓一片殖民地时，原来的废墟殖民地中的居民会借助奇特的工具逃离那里，来到你的新殖民地中，从而引发一系列微妙的变化。你也可以再次回到废墟中去探险，结果可能就不那么美妙了。创造性和毁灭性，开发组Gaslamp Games试图在两者之间找到一个平衡点。或者你会同Gaslamp Games的CEO——Jacobsen先生一样，有“先创造，再将其毁灭”的恶趣味也说不定。

在通常的城市建设类游戏中，居民只是一种概念上的存在，玩家只需满足其在吃、住、行上的要求即可。而在《发条帝国》中，对居民的刻画更加微观。生活在殖民地中的各种居民按照其血统和职业，如贵族、科学家、诗人、士兵、职员、工人等，被分为上中下3个阶层。玩家在满足他们生活需求的同时，他们还会对你有特殊的要求，甚至会与游戏世界产生互动。比如某个工厂的员工特别喜爱吃某种食物，这会改变他每日工作的流程；某个士兵在战斗中失去了一只手臂，再也不能使用来复枪；某个环保主义者在受到獾的攻击后幸存，心理上却起了莫大的变化，一看到獾就会跑到安全距离之外对它展开攻击。这些细节同样是游戏在风格化上的体现，它们可能不会深刻地改变游戏的玩法，但正因为有你如此喜欢的细节，《发条帝国》才可能成为城市建设类游戏中最特别的那一个。

正因为有你如此喜欢的细节，《发条帝国》才可能成为城市建设类游戏中最特别的那一个。



雷曼传奇

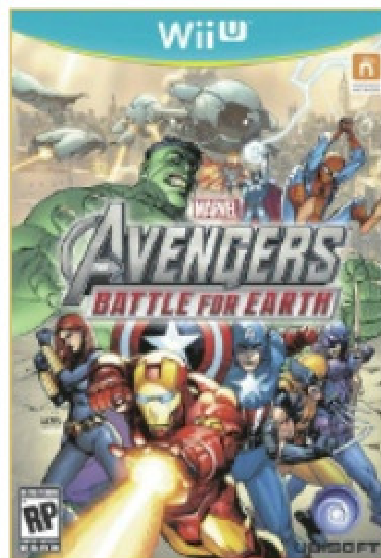
■Rayman Legends■ACT■Ubisoft■Ubisoft■Wii U■2012.12.4■美版

育碧软件的招牌平台动作游戏“雷曼”系列自次世代以后就青睐任氏主机。这次的续作《雷曼传奇》也不例外，为Wii U主机所独占。本作充分利用了Wii U主机的新特性，最多有4名玩家可以通过Wii控制器或Wii U Pro手柄来控制雷曼及其同伴来通过各种关卡，第五名玩家则通过GamePad来操纵环境要素和雷曼的助手Murfy——一个笑起来总是夸张地露出牙齿的、猫和会飞的青蛙的后代。

Murfy为了掩饰笑的时候会露出的牙齿，说起话来不仅急迫而且声音小到难以分辨，它的出现为系列增色不少。当然能力也相当了得：割断绳子、降低平台、转动齿轮等，转动齿轮时还应用了陀螺仪的功能。Murfy也非常顽皮，比如可能把一位玩家的血瓶扔给另一位玩家，极尽搞笑。于是你也可以利用Murfy来搞破坏，比如算准时机将熔岩倒在某人头上……开发组希望使用GamePad的玩家“能感受到自己在游戏世界中有个真实的身份”。在单人游戏中，玩家将控制雷曼或其他可用角色之一，若要暂时切换到Murfy身上，其他角色会交给AI来控制。


较于系列前作，画风上少了些鲜艳，多了些厚重


和朋友们全力过关是本作最大的乐趣



复仇者联盟 地球保卫战

■Marvel Avengers: Battle for Earth■FTG■Ubisoft■Ubisoft■Wii U/X360■2012.12.4■美版

育碧宣布这款大乱斗游戏已经很久，目前确定为Wii U首发。本作以漫画《秘密入侵》的故事情节为背景，有非常标志性的漫画风格。和电影的大杂烩主角设计相同，游戏中将提供20名不同的角色，包括钢铁侠、绿巨人、美国队长、雷神托尔、鹰眼、黑寡妇、万磁王、猛毒、洛基、灵怪博士、凤凰女、末日博士、维兰珂女王等各种超级英雄和恶棍们，在电影中没有登场的金刚狼和蜘蛛侠也有戏份。每名角色都配置3种独特的超能力和两套备用服装。根据玩家战斗方式的不同，游戏将会解锁相应的独特服装和收藏卡片。

本作设计了5种互动的场景，将随着玩家的战斗来逐步攻破。玩家可以使用强有力的超级攻击、加速推进器和各种其他手段来击败对手。你还能和朋友们一起尝试合作、战役、街机、挑战、对抗、锦标赛等多种游戏模式。本作虽比Xbox 360版发行稍晚，但根据Wii U主机的特性进行了全新制作，玩法上也会有显著区别，利用GamePad来操控，很多格斗动作都可通过在触摸屏上作相应的指示来完成。


美国队长vs钢铁侠


在电影中没有出现的蜘蛛侠会在本作中登场哟



如龙5

■龍が如く5 夢、叶えし者■ACT■SEGA■SEGA■PS3■2012.12.6■日版

以日本黑帮为背景的开放式动作游戏系列“如龙”的续作——《如龙5》仍是一款PS3平台独占作品。本作的故事情节紧接在前作《如龙4》之后，描述了5位不同的主角在日本的福冈、札幌、东京、名古屋、大阪这5座城市中的黑帮生涯。每座城市中可以操作的角色是不同的。

系列的一大特色便在于街头格斗的战斗系统，此系统在本作中会有较大更新。包括主角的攻击、移动等动作，甚至连敌方的动作全部经过了重新设计。主角的动作设计更是可以充分地表现出角色本身的性格，让玩家可以体验最真实的战斗动作。本作新增了每名主角各自拥有的特殊技能“绝技”。绝技在战斗中满足特定的条件便可以发动，每名主人公的动作和演出效果都不同，而操作却很简单。比如大家都很熟悉的主角之一——桐生一马，本作中他的攻击方式为拳脚并用，动作显得更加流畅，操作方面和前作基本相同，而战斗的爽快感则有所增加。他的绝技为“怒龙的气度”——通过积蓄怒气将全身的力量解放的招数，被击中的敌人会被吹飞，压倒性的力量难以防御。


想金盆洗手的桐生一马，实现起来可没那么容易


游戏的故事在真实的日本都市展开



笨蛋测验召唤兽

■バカとテスト と召喚獣 ポータブル■ETC
■Kadokawa Games■Kadokawa Games■PSP
■2012.12.13■日版

本作是由井上坚二创作、叶贺唯绘制插画的人气轻小说《笨蛋·测验·召唤兽》改编而成的桌面类游戏。玩家可以通过俄罗斯转盘来推进游戏发展，体验到角色们参加的“试验召唤战争”。

本作由两部分构成：“双六部分”和“交涉部分”，两个部分交替进行推动故事的发展。“双六”是日本的一种掷骰子游戏，类似《大富翁》，玩家转动轮盘，然后按照轮盘的数字走格子，得到相应的物品和金钱。在地图上共有包括试召战争中的对手在内的角色4名，统一从起点出发，玩家可以用钱把“备品格”据为己有。其他角色如果停在你的备品格上，你的金钱就会增加。如果玩家停在其他角色的备品格上时，便能与其进行召唤兽战斗，战斗结果会根据玩家分数的高低而产生变化，胜利后就能把对手的备品抢过来。通过“双六部分”后便会进入“交涉部分”。此部分会发生各种特殊事件，根据玩家操纵的角色不同剧情也会不同，每名角色需要通过3关“双六部分”才能看到结局。



“双六部分”很像我们玩的“大富翁”游戏



“交涉部分”主要用来叙述剧情



海贼王
冒险的黎明

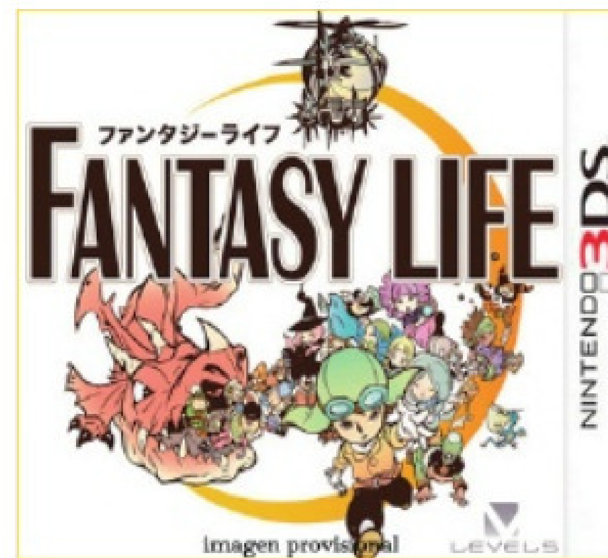
■One Piece: Romance Dawn 冒険の夜明■RPG
■NBGI■NBGI■PSP■2012.12.20■日版

本作为《海贼王》改编游戏首次登陆PSP平台的作品，并且还特意发行了同捆限量版主机（如上图）。主机以黑色为主色，背面设计是表现《海贼王》伟大冒险的海图，正面绘有《海贼王》人气角色乔巴的图案。这样的设计想必会吸引到不少女性玩家吧。

本作中玩家将从东海的故事开始体验《海贼王》的各种刺激冒险的旅程，大家熟悉的场景都将以3D的形式再现。玩家将控制路飞、娜美、香吉士、索隆、乌索普和乔巴这几名角色在游戏中冒险和成长，重温海贼的传奇历险。本作的战斗虽然是指令输入式的回合制，但引入了指令消费的概念，在消耗完之前都可以进行行动。攻击方面，通过组合命中率不同的强弱攻击，可以制造出最多8次的连击。编排好连击方式可以给予对手极大的伤害，但是要注意行动力的剩余点数。连击打中敌人后会积累一定量的TP，消费TP则可释放强力的必杀技及奥义，比如路飞的必杀技是与橡胶果实超能力相关的橡胶枪，只需要简单的指令输入就能完成。


战斗系统为指令输入式的回合制


路飞的必杀技自然与橡胶果实的超能力相关



幻想生活

■Fantasy Life■RPG■Brownie Brown■Level5
■3DS■2012.12.27■日版

由Level5发行的《幻想生活》是一款在充满幻想温情的绿色世界“凡塔吉尔”中自由自在生活的RPG。游戏的特色就在“自由自在”几个字上，与现实世界一样，在凡塔吉尔人们日出而作，日落而息。时间流逝，昼夜更替，玩家也会体验丰富的夜生活。家家灯火通明照亮街道，晚餐的香味弥漫在小镇当中，有些特殊的店铺和居民只在晚上开门或出现。

游戏中玩家可从事王国士兵、狩猎人、魔法使、商人、占卜师、铁匠、渔夫、街头艺人、邮差裁缝等各种风格的职业。这些职业都有各自独有的生活方式和技能，在游戏中也可进行转职。总的来说，职业分为生产系和战斗系两大类，生产系角色主要从事开发、收集等工作，比如钓鱼、采矿等等，很少展开战斗，但有时也会被原野上的怪物袭击而被迫开战。这时可装备匕首攻击怪物，但你攻击力极低，应尽量逃跑，减少伤亡。战斗系角色拥有连续技、必杀技等战斗技能，不同职业可装备的武器也不同。无论是哪种路线，都可通过冒险或战斗获得经验。本作支持擦身通信和随时通信，支持网络游戏模式。



在幻想世界中收集各种食材做大厨，感觉也不错


日出而作，日落而息

本月头条

30款暴雪游戏周边中国首发

首次登陆中国的暴雪玩家的“嘉年华”盛会——2012战网世界锦标赛（BWC）于11月17~18日在上海世博会展中心举行。在BWC现场，你不仅能观赏到精彩激烈的《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》竞技场的电子竞技比赛，参与丰富的社区活动，还能将自己喜爱的暴雪游戏周边商品抱回家！其中包括：2012战网世界锦标赛主题T恤、《虫群之心》“进化”主题T恤、陈·风暴烈酒熊猫人酒仙手办、《星际争霸Ⅱ》三大种族主角手办、狮鹫宝宝和驭风者宝宝玩偶，等等。共计30款暴雪官方游戏周边商品将首次由官方授权，在中国大陆地区正式发售。



《虫群之心》主题T恤

头条看点：更多惊喜还包括中国首发的《熊猫人之谜》主题笔记本，设计灵感来自于《魔兽世界——熊猫人之谜》美版典藏版，凹凸纹路装饰的封面，极具中国风的内页设计融入了丰富的熊猫人元素。

■《魔兽世界》亚洲地区10/25人副本进度分离

暴雪在5.1补丁中加入了一项令人意外的重大改动：将10人和25人团队本的进度重新分离。前一个资料片《大地的裂变》一项重要改动就是将10/25人进度合并，而且掉落一致，每周只需要打其中一个模式一次，这样玩家可以按自己习惯的方式跟亲友选择合适的模式挑战，不需要非要找上15个人来凑25人团。但这项改动应用后争议也很大，很多人认为因此导致25人团逐渐消亡，进而导致交流减少、玩家数量减少。这次暴雪将进度重新分离，而且25人模式的掉落会比10人模式的高半个Tier（6个物品等级），等于又回到了《巫妖王之怒》的模式，也等于宣告了10人团的死亡。不过这项改动仅限于国服、台服和韩服，暴雪宣称这项改动是为了更好地符合亚洲地区玩家的习惯。不过这样一来，每周多一倍的掉落加上25人团掉落更好的装备，使亚洲公会在首杀竞争中有了很大优势，不知今后的成绩是单独计算，还是将不会被正式承认。

■梦想Paragon继续领先首杀竞赛

转型为10人团的世界第一公会梦想Paragon在《熊猫人之谜》第一个开放的团队副本魔古山宝库中仍然保持了他们的水准，率先打通了魔古山宝库英雄模式。他们的老对手Method在两天后也击败了“皇帝的意志”，取得了25人英雄模式的首杀。

■《魔兽世界》5.1补丁上线测试

5.0版本还有两个团队副本还未开放，5.1补丁就已经在PTR上开放测试了。这个补丁主要加入了潘达利亚大战：联盟和部落主力舰队抵达卡桑琅的海岸，建立据点。这里是新日常任务集结地，玩家将要保护己方的基地，进攻对方的基地（日常任务都是针对NPC，并不强求进行PvP）。另外新内容还包括声望的改动、可以提升宠物品质的各种类型的战斗石、搏击者公会以及众多新宠物（很多旧团队本的首领都会掉落宠物，集齐会奖励巫妖王的爱宠，即在纳克萨玛斯中被玩家杀过无数次的那只猫）。

暴雪月评

跨服日常世界

《熊猫人之谜》开放到本期杂志截稿已经一个多月了，打本的玩家们才刚刚踏入第二个团队本的大门，空闲时间大家抓宠物、杀稀有、做成就、种田，充实地忙碌着，至少目前看来这个资料片让绝大多数人都很满意。当然，这并不意味着MoP就是一个完美的资料片。跨服区域恐怕是玩家这些年来最痛恨的改动之一了，被守尸的小号恨它，参加钓鱼比赛的恨它，守时光龙等稀有坐骑的人恨它，抓灵魂兽的猎人恨它，找稀有宝藏的人恨它，抓稀有战斗宠物的人就更恨了。不管是出于为玩家着想还是节省成本的考虑，加入跨服区域本身并没有什么问题，但为什么就不能相应地缩短刷新时间或进行别的调整呢？只有在服务器重启后才有那么一次机会抓到某些宠物，这真是考验那些收集党的耐心呀！

另一个问题就是过多的日常。其实只是为了声望的话还好，虽然日常任务很多，但熟练的话其实也花不了多少时间，组队就更快了。随着一个接一个的声望毕业，要做的日常也就越来越少。通过日常任务可以取得勇气点数本来也是好事，多一个选择，但是由于5人本和场景战役给的勇气点数实在太少，日常任务实际上变成了攒点数的最好的途径。很奇怪，为什么不能像以前一样打7场5人本就够呢？这样有些天做点日常，有些天打打副本，有些天打打场景战役，很愉快地就可以打满。如果必须声望崇拜后还要天天做日常，大家可是很快就会厌倦的呀。P


我们爱日常，我们恨日常……

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》野外宠收集心得

■福建 Coldwind

《熊猫人之谜》的一大好处是各种类型的玩家都有事可做，对我这样的宠物坐骑控来说，收集野外宠物就是一大乐趣，最近花了不少时间收集到了稀有品质的绝大多数宠物，在此分享经验，希望对同样喜欢宠物的朋友有些帮助。

吓人芜菁是抓宠物的VIP

通过在四风谷的农场种菜取得，只要85级的角色都可以在农场完成教学任务线后开始种菜（不过85级由于无法提升声望所以只有4块地），收获任何作物时都有很小几率获得“不祥之种”，把种子种下，过了午夜就能收获这只宠物了。如果你有多个小号种菜会比较容易取得，实在种不出也可以通过拍卖行购买（种子是绑定的，但获得的宠物不绑定，学习后也可以装笼出售）。

吓人芜菁的特别之处在于它独家的1级技能“弱化打击”，造成伤害但无法使对方的生命值降到1以下，也就是说绝无错手杀死的可能，也不用祈祷“不要暴击不要暴击”。一般我建议，最好先把一队宠物迅速练到25级再去收集宠物，特别是在PvP服上，抓一些稀有宠物时你会希望速战速决，拖得越久变数越多，而吓人芜菁抓低级宠物是最理想的了。它的4级技能“太阳光”也同样很有帮助，提高敌我双方所有宠物的最大生命值50%，这样你就不需要把对方打到太低的生命值，抓一些会自爆之类的对自己造成伤害技能的宠物时会更保险。

不要浪费稀有宠物

在抓宠时，通常开战后不管你是输是赢还是逃跑，这只野外宠物都会消失，但如果你在战斗期间被攻击（PvP或被怪物攻击，有些地区战斗时仍会被怪物攻击）或者小退，野外宠物都会重新出现（品质和队伍组成不变）。这样如果你走神了或因什么原因杀死了要抓的宠物，只要它不是最后出场的，就可以小退重来。如果你一次要抓的宠物不是全部，可通过这种方式把较低品质的宠物留给别人，当然别人未必是绅士，你可能重登上来发现剩下的宠物都被别人抓光了……不过你碰到自己不需要的稀有宠，的确可以叫朋友过来，小退后让他马上战斗。

先抓一个地区最难抓的宠物

可能你会习惯先抓容易的宠物，但我建议从最难抓的那只开始，这样最有效率。以嚎风峡湾为例，这里能刷新和伴生的宠物种类相当多，我开始花了不少时间抓蛆虫和火鸡，最后发现都是浪费时间，因为最难抓的是“贪吃的蛆虫”，而这种宠物没有独立存在的，只能随其它宠物伴生，最好的办法就是刷西边岛上数量多刷新又快，总是打不完的峡湾座狼幼崽，结果在我抓到稀有品质的这种宠物前，嚎风峡湾其它所有宠物的稀有版本我都碰到了不止一次。

服务器请多重启几次吧

有些宠物稀少但至少有办法刷，最多就是花点时间，但有几种宠物刷新时间设定实在过长，加上万恶的跨服区域，想要抓到一只都很难，更不要说抓稀有甚至属性理想的了，只能等到服务器重启，这时基本上所有宠物都会大量刷新。这样的宠物包括：迷你地狱火（费伍德森林）、剥石者幼崽（泰罗卡森林）、虚空鳐幼体（虚空风暴）、痛苦的雏龙（冰冠冰川）、斑纹长颈鹿（南贫瘠之地）。

其它也很难抓的宠物有：袖珍沼泽兽（湿地）：稀少；小旋风（阿拉希高地）：稀少但深夜去常能见到不少；小猩猩（荆棘谷海角）：下雨时在哈圭罗岛刷新，雨停就消失；奥妮克希亚的雏龙（尘泥沼泽）：杀其它小动物可强制刷新，但仍很稀少且竞争激烈；异种幼虫（塔纳利斯）：沙尘暴开始时刷新，持续期间缓慢刷新，结束后消失；初生胞芽（赞加沼泽）：杀孢子村周围的小动物可强制刷新；极地狐狸崽（风暴峭壁）：下雪时刷新；云游节幼龟（卡桑琅丛林）：周日晚上9点和11点刷新两次。



用于战斗吓人芜菁其实很弱，但抓宠就再合适不过了



袖珍沼泽兽很稀少，不过多去几次有时会找到几只



除非运气特别好，要刷很多只座狼幼崽才能抓到稀有的贪吃蛆虫



斑纹长颈鹿非常稀少，加上跨服区域的关系平时几乎不可能找到



对于天气宠物没有任何办法，除了长时间蹲守，难道只能祈雨……

本月头条

育碧软件宣布《刺客信条》电影

育碧软件日前宣布，将与New Regency公司合作制作“刺客信条”系列游戏的电影版，正式证实了此前外界的类似猜测。育碧表示，其旗下的影视事业部Ubisoft Motion Pictures将与New Regency密切合作，制作这部电影。目前本片的编剧工作已经开始，虽然改编在所难免，但育碧会负责保持并掌控电影创作方向中的主要元素。Ubisoft Motion Pictures的首席执行官Jean-Julien Baronnet高度评价了此次合作，著名演员Michael Fassbender（曾出演《X战警——第一战》中的万磁王）也将加盟该片，使Ubisoft Motion Pictures与New Regency的合作更加受到瞩目。


育碧在《波斯王子》电影版上尝到过甜头，不过相比故事本就薄弱的《波斯王子》，“刺客信条”的剧本一向很强，如何在电影中改编和取舍，恐怕会是个幸福的烦恼了

头条看点：Ubisoft Motion Pictures成立于2011年1月，旨在把育碧成功的游戏品牌引入影视与网络平台，从而吸引更多观众。目前该部门还有两部改编自“细胞分裂”和“幽灵小队”的长片电影正在策划制作中。

■《江南Style》登陆《舞力全开4》


没有人能阻止鸟叔！

育碧软件宣布，韩国说唱歌手Psy的大热金曲《江南Style》确定将加入《舞力全开4》的可下载内容中，作为最新的可下载曲目。自7月份在YouTube亮相以来，《江南Style》的MV已经被播放超过4.8亿次，迅速问鼎YouTube的最热视频名，成为席卷全球的一股风潮，无论是政客、运动员、名流还是普通粉丝都竞相模仿其MV中的招牌舞步。《舞力全开4》是全球销量第一的舞蹈游戏系列的最新作品，已于10月初在多平台发售。

■育碧多伦多动作捕捉工作室揭幕

育碧软件宣布，其位于多伦多的世界级的动作捕捉工作室已经正式启动，新的设施将有助于高品质的游戏内容制作。工作室凝聚了电影及游戏行业的专业技术，将协助育碧多伦多创作出更为丰满的角色、更为引人入胜的情节以及更加电影化的游戏体验。在现今电影业普遍使用的技术中，动作捕捉包括同时捕捉游戏演员的声音、面部和肢体等动作数据的技术，通过尖端设备的应用，和与来自电影、游戏行业的经验丰富的团队相结合，育碧多伦多的动作捕捉技术预计将有长足的进步。

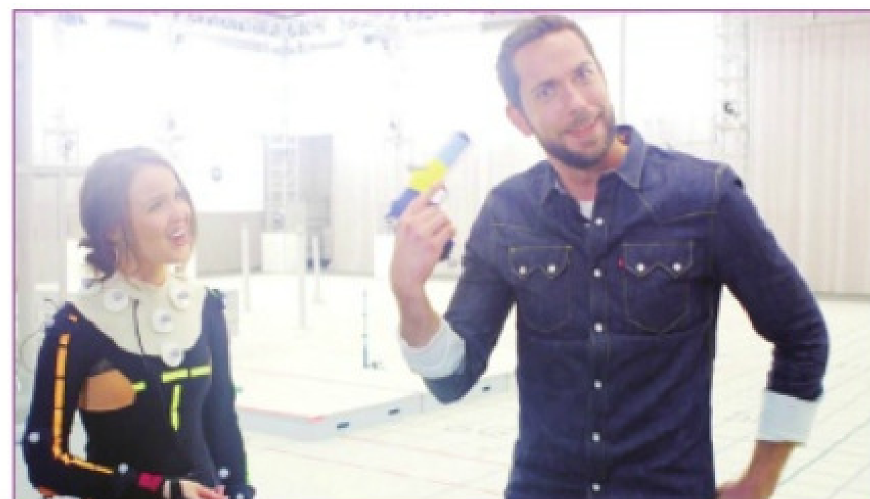
育碧月评

伸向影视业的触角

游戏业和电影、电视产业的联系越来越紧密，是与3D游戏时代的开始密不可分的。3D游戏的兴起和越来越多投资规模超过顶级电影的大型游戏的制作，让两个产业的互动变得更多了。在早期，在3D游戏的起步阶段，不管是3D引擎技术还是动作捕捉技术，都是电影业玩剩下的，游戏从业者更多地是在追随已有的技术，应用于尚显简陋的3D游戏中。但如今，技术的应用已经没有那么严格的领先和落后可言了，特别是随着下一个世代游戏平台机能的进步，3D游戏的画面将向照片级迈出新的一步，尖端设备的投入对育碧等大厂来说就尤为重要，为了在未来制作技术先进的大型游戏，不落人后，类似多伦多的顶尖动作捕捉工作室的揭幕，是必不可少要迈出的技术上的一步。

我们在当前许多大型游戏的制作中见识过尖端的动作捕捉技术，它们已经不仅用于捕捉动作，也捕捉声音和表情，由于游戏的多线程等特点，大型游戏的制作已经远比一部好莱坞电影的制作要复杂。多伦多的尖端设施包括有：2000平方英尺的活动区域，可容纳多名演员同时进行表演；80台动作捕捉相机，可以准确而精密地捕捉演员复杂的动作；无线头盔相机用以准确地记录演员的面部数据，并实时与演员的声音和全身动作同步。多伦多的团队不仅为《细胞分裂——黑名单》等游戏提供动作捕捉，还会为育碧全球的26个工作室的项目提供支持。

考虑到育碧在《雷曼——起源》中应用的尖端的动画技术，以及创立工作室积极投身于影视业的事实，可以说，没有第二个厂商比他们更渴求技术的进步和跨界吃螃蟹的了，真是好大一盘棋。P


几乎可以肯定地说，对一款大型游戏中的动作捕捉演员的要求或许比影视剧演员更大，他们时常要在空旷的场景中靠想象力表演……

孤岛惊魂3

■名称：Far Cry 3 ■类型：FPS ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360
■发售日：2012.12.4 ■撰文：北京 MerlinPinkst

■ 故事从一次集体跳伞的活动开始，落地后几名主角举杯庆祝，丝毫没有意识到是一次惊魂之旅





■ Grant帮助Jason逃离虎穴，付出的是生命的代价



■ 在天上，Liza给Jason来了个飞吻，她可能是你最亲密的朋友



■ 找到一座信号塔。接下来……你以为这是"辐射"？其实是"刺客信条"……



■ 可以买卖的物品——一个皮制钱夹，用的材料可能是野猪皮

如果你正要享受一次彻底放松的热带海岛之旅，那么在出发之前，我有个建议，那就是千万别玩《孤岛惊魂3》。《孤岛惊魂3》里面不仅有美丽的风光，也有危险的动物、全副武装的匪帮以及我们多次提到的变态魔头Vaas。当然，在犯罪网络内部，Vaas不过也是个小喽罗，他的顶头上司就是Hoyt Volker，最新曝光的人设里将Hoyt描述成一个热带版的教父，阴沉狡诈，喜爱美色，也同样不放弃观看杀人表演的机会——他会让手下假意将人质们放走，然后从背后举枪扫射，这是Hoyt抽着雪茄时最享受的一刻。

对主角Jason来说，海岛上的每一刻都是最难熬的。还好在他的冒险路上一直有人帮忙。首先是得到他的哥哥Grant的帮助，从Vaas的雇佣军营地里逃脱，之后他碰到了David，这名NPC可以被理解为一个训练关，他会让Jason暂时放弃主线任务，熟悉游戏的各种系统。本作变成了真正意义上的开放世界游戏，而且更为RPG化，Jason拥有自己的能力、技能树和升级（通过任务和猎杀等获得经验点），也需要收集道具、买卖武器、狩猎以及进行各种道具合成（手工制造）。

一旦回到广阔的白嘴鸦岛（Rook Island），你需要做什么？实际上，很多。首先"刺客信条"玩家一定很熟悉：来到一个区域后，你应该爬上这里的通讯信号塔鸟瞰四周，从而得到区域地图。之后有许多支线任务，比如狩猎，它会让你有种在玩《非洲》的感觉：不仅是要猎杀某种动物多少只，还要设法去找到某种特别的珍稀种群才能完成任务。当然猎杀任务不仅是针对动物，端掉某一个土匪巢穴也算！此外，还有物资投递任务，需要你在一定时限内将各种药品等送到整个岛屿不同位置的村落里，为了赶时间，吉普、货车，甚至是马车都是代步工具。

快速旅行工具还包括此前提到的悬崖上的滑翔伞以及连接通讯塔的钢索、电缆等。

虽然你的活动范围看似很大，但开发者其实对你主线任务每个阶段可以到达的区域做了限制，他们尽量利用地形等元素让你感觉不到这种限制，让你在某个时段内集中于一处进行游戏，这也避免了前作中地图过于开阔的弊病——玩家可以肆无忌惮地旅行和战斗，并很快游历了整个地图，丧失了新鲜感。P

本月头条
新《荣誉勋章》评价两级分化



EA出品得到如此低分还是十分罕见的，IGN认为，《铁血悍将》不尊重玩家，单机和多人模式都失掉了水准

EA的年末假期档射击游戏大作《荣誉勋章——铁血悍将》日前上市之后，遭遇了始料未及的超低媒体评分，在海外媒体已经公布的评分中，即使是得分最高的PS3平台，也只得到了53.57%的平均媒体评分，创下了EA射击游戏评分的新低，IGN更是给出了4.0的最低评分。IGN列出的游戏优点只有“寒霜”引擎下优秀的画面，但却指出游戏流程没有体现出射击的爽快感；多人模式的地图和角色设计不合理；剧情上回忆里嵌套回忆，令人不知所云等等。此外，一些海外网站还认真地讨论了“荣誉勋章”系列是否会就此结束的问题。尽管在媒体面前遇冷，EA却仍旧认为《铁血悍将》是一款素质不错的游戏，他们会继续提供资源，在年末假期展开宣传攻势。

头条看点：令EA欣慰的是，玩家对《铁血悍将》表现出了一定的宽容程度，例如在英国它就成为周销量冠军。而媒体评价最终是否会影响本作销量，还需要做长期的观察。

■《质量效应》三部曲登陆PS3



三部曲的发行标志着这幕太空歌剧将暂告一个段落

EA日前正式公布了《质量效应》三部曲合集PS3版的发售日期，发售日确定为为12月4日，比PC和Xbox 360版晚了近一个月，这两个平台的发售日为11月7日。三大平台版本的售价都是59.99美元。PC和Xbox 360版的配置都是5张游戏光盘（初代1张、后两代两张），PS3版的详情并未公布，但据说初代可能通过数字下载的方式提供（初代此前没有发行过PS3版）。而PSN版的《质量效应》初代单独售价是14.99美元，暂没有具体发售日期。每种版本的合集都包含有Online Pass，除此之外，3个版本包含的DLC各有不同，都没有包含“质量效应”全系列的所有DLC，相信是针对死忠用户的“骗钱”之举。

■《质量效应3——欧米茄》DLC确定发售日

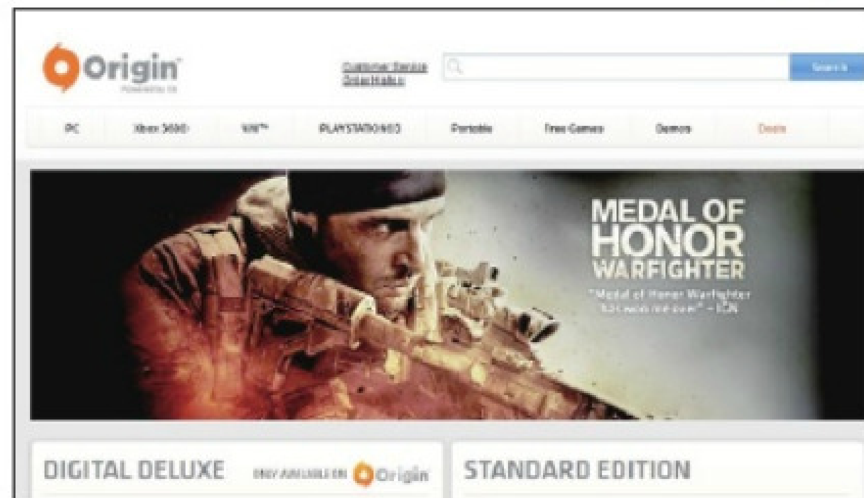
《质量效应3》的第三个DLC《欧米茄》（Omega）8月份就已经公布了，日前确定了发售日为11月27日，售价14.99美元或1200微软点数。在这个DLC中，指挥官薛帕德会帮助海盗女皇Aria T'loak对抗在《质量效应3》前传漫画集中出现的邪恶将军Petrovsky。此外，DLC中还提供一个可用角色，而且是一位首次出现的女性突锐人（Turian）。《欧米茄》的规模据说会比上一个DLC《巨兽》（Leviathan）大一倍，还是颇为令人期待的。

艺电月评
多米诺骨牌

现在可以说，重新启动的“荣誉勋章”系列游戏命途多舛到了一定的程度。2010年的首作因为触及了反恐的敏感问题和美军闹了一个大大不愉快；两年后的《荣誉勋章——铁血悍将》又遭遇海外媒体集体低分的待遇。IGN的4.0的分数无疑意味着评论者对游戏极大的失望，与期望值形成了极大反差。按照常理来说，不管怎么理解，这个3A级大作流水线上的作品必定深谙大片成功的法则，似乎都不会烂到真的只有4.0的程度。我只能说，也许这些媒体忍够了，不是针对EA，也不是针对谁，而是他们对每年年末的FPS大作之战失去了耐心和兴趣。一年前，《战地3》和《使命召唤——现代战争3》的口舌大战已经有了过度消费的趋势，EA和Activision针锋相对热炒自己游戏的举动，已经证明如果不进行一些另类的营销，可能这些游戏就不会像以往那样具有吸引力。

营销无疑是成功的，《战地3》和《现代战争3》基本上都创造了有史以来一款FPS游戏能够达到的热销纪录，但这就是问题，如果市场已经饱和，玩家已经疲劳，媒体已经麻木，那么后续能吸引他们的、能让他们眼前一亮的东西会是什么呢？

其实如今FPS游戏的口碑就像是一片已经摆好的多米诺骨牌，有个什么风吹草动，就可能突然崩盘。最近几年来，每到年末都有人不顾自己心理的“阴暗”，揣测哪款射击游戏会终结热销和好评的神话，特别是轮到T组的CoD系列，媒体评分和玩家评价已经有了相当程度上的脱节。《铁血悍将》有些倒霉地赶上了这个节骨眼，但这样的悲剧是值得所有类似游戏去反思和警醒的。P



Origin上的《铁血悍将》广告引用了IGN评论中一句明显是带有嘲讽的评语——《铁血悍将》真是迷死个人（Medal of Honor Warfighter has won me over）

孤岛危机3

■名称：Crysis 3　■类型：FPS　■制作：Crytek　■发行：Electronic Arts　■平台：PC/PS3/X360
■发售日：2013　■撰文：湖北于进之



■ 在Alpha测试的最后一天，Crytek还"慷慨"地向游戏中的高等级玩家解锁了神秘的超酷冷兵器复合弓，在这之前我们只能从铺天盖地的宣传里体验它的强大威力


■ 不少玩家在二代发售后高呼"还我载具"！于是Crytek加入了……三角机甲，好歹算是个载具了


■ 大幅加强的粒子效果让外星武器的战斗效果无比华丽


■ 纯爷们真汉子，拔下电线杆去肉搏吧！不过这样上阵是不是也有点太不灵活了……

还记得《孤岛危机》刚公布时世人的惊叹吗？这款5年前的游戏即便在今天，画面依然属于顶尖行列。但一代的设计思路显得有些"飘"，玩家经常徒步许久，才能接触到一场莫名其妙的战斗——这当然是可以理解的，当时的Crytek的确需要一个足够大的岛屿来向世人证明自己引擎的出色程度。而后，不费吹灰之力就登上画面王座，他们开始在二代中细心经营起破败的纽约城。但同样遗憾的是，二代的联机部分显然不够出色，于是《孤岛危机3》开发中的重要一环就是11月份举行的多人联机Alpha测试，Crytek和EA都期待着多人部分可以夺人眼球。

本次测试只有一周，需要申请激活码通过Origin平台进入，只有一张地图"博物馆"可以玩。需要特别提醒大家的是，这是一次真正意义上的内部测试，官方声明说，是为了测试服务器和骨干网的承载能力，所以在测试中限制了引擎的数据吞吐量，经过测试，GTX690显卡的平均负载只有20%不到。这种限制最有可能的原因就是尝试解决《孤岛危机2》联机里糟糕的手感。在二代里，网络延迟只要稍微高一点点，玩家就将面对一个不可思议的世界。比如打完一梭子弹敌人却毫发无伤，甚至还爬上房顶击毙了几名你的队友，好几秒过去后才显示敌人被你击杀的信息。这种严重异步在二代的多人世界里绝不罕见，于是在本作里，官方尝试同步客户端帧率，从而统一UDP打包转发的同步率，缓解此类现象的发生。实际体验中，打不死人的几率的确有减少。

> 不用VPN的国内线路依然可以拼杀至头名，相信各位枪神已经跃跃欲试了吧？

试玩下来的主要感受是，本作针对纳米服模式做了很多人性化的改进：奔跑不再消耗纳米服能量；隐身模式和装甲模式分别计算能量消耗，不再共用一个能量槽；装甲模式不受攻击时不会消耗能量；被攻击时会自动开启装甲模式；载入地图时会有一个过去5场游戏的得分情况表，方便玩家查看。

此外，在游戏中还散落着为数不少的外星武器，还可以驾乘闲置的外星三脚机甲，甚至可以拔下电线杆直接肉搏。我感觉这样可比拿匕首拉风多了！提前拾取这些"大杀器"的玩家可以获得不小的优势，但也会招来无数眼红敌人的围攻，如何取舍还要看你自己。

本月头条

《生化震撼——无垠》将推出桌游版

据外媒报道，2K Games已授权Plaid Hat Games为其旗下即将推出的FPS游戏《生化震撼——无垠》开发一款桌面游戏，名为《生化震撼——无垠之哥伦比亚城战》（Siege Columbia）。Plaid Hat Games表示，这款桌面游戏将会由卡牌、骰子、游戏板以及52个人物棋子组成，玩家将可以选择扮演游戏里的两大势力，为争夺哥伦比亚城而战，《生化震撼——无垠》里的两位主角Booker和Elizabeth也会加入到游戏中。



桌游版外包装图案

头条看点：此前，《孤岛危机3》的开发商Crytek宣布联合德国桌面游戏发行商Queen Games推出一款基于“孤岛危机”世界观的桌游，名为《孤岛危机模拟版》（Crysis Analogue Edition），和《孤岛危机3》同步发售。改编桌游风难道要风起云涌了？

■《生化震撼——无垠》公布豪华版配置



只有两个典藏版，良心啊！

2K Games的全新FPS《生化震撼——无垠》日前公布了两种豪华版，并且已经开始接受网络预订。其中普通豪华版售价80美元，包括：64页的设定图集、游戏原声CD、哥伦比亚海报、25cm高的大铁人（Handyman）树胶小雕像等，Xbox 360用户将得到Xbox LIVE Avatar，PS3、PC用户得到《生化震撼——无垠》风格主题。此外豪华版还包括技能DLC，提升主角的战斗能力和金钱。顶级夜莺版售价150美元，除上述内容外，主要还将赠送一个9.75英寸高的夜莺（Songbird）雕像。

■《生化震撼——无垠之工业革命》上线

《生化震撼——无垠》官网日前更新了一个网页小游戏《生化震撼——无垠之工业革命》。任何预定了正版《生化震撼——无垠》的玩家都有可以通过完成这个小游戏获得在《生化震撼——无垠》中的特别奖励。在这个基于网页的小游戏中，你扮演一名天空之城哥伦比亚的工人，游戏方式主要是解谜，游戏中共有60个左右的谜题等待你来解开，对应不同的《生化震撼——无垠》正式游戏里特别的奖励道具。

仟游月评

GTA，进化！

如果针对什么有一万个传闻，那至少有一两个会是靠谱的，比如11月8日《Game Informer》杂志会独家公开GTA5内容这件事。

这真的是个迷人的游戏，它的内容和规模远远超越了已有的任何一个类似的游戏。GI杂志提到，GTA5里面的Los Santos比《荒野大镖客——救赎》《圣安地列斯》以及GTA4这些游戏的地图加起来还大。这看来真的要实现沙盘游戏玩家长久以来梦想的那些东西——在GTA5里有城市、有乡村、有荒野、有军事基地，驾驶各种载具上天入地，甚至有海底让你潜水探索。如此丰富的内容甚至让你怀疑，这样的游戏可能出在即将结束的本世代么？

本作最大的变化除了画面、系统，可能最令人意外的是主角的出场方式。以往的系列里，我们已经熟悉了一个主角从头到尾，特别是四代，一个主角完全融入了电影化的情节和任务设计里，成为《黑手党》之后最好的一款沙盘游戏。在那以后一切类似作品，包括R星自己的沙盘游戏，都力图在此框架下实现更多细节元素。但GTA5公布了3个主角，3个人的关系并不是像《生化危机6》那样有独立的战役，也不像GTA正传和资料片那样分别讲述几个人的故事，而是三人组成一个主角团队，几乎随时随地地可以切换。这样的操作方式，是否影响故事的推进？3个不同性格的角色要如何培养和提升能力？这都是很有意思的地方。

从主角设置上，我们就能看出GTA系列的确有创新和变革的野心，这个五代绝不是地图大三倍那么简单。P



三主角大战洛城，毫无疑问的年度最期待游戏了……

■ 哥伦比亚看起来是一座美国南方的城市，预告片中展示了更多的城市景观，当中许多具有典型的路易斯安那州的风格。而对照哥伦比亚的历史，它是在美国南北战争不久之后被建造出来的。虽然由政府主导，但城市的建设者很可能是南方的同情者，或者暗地里已经控制了城市的运作。这样的解读或许对将来理解游戏的故事会有所帮助——对比“生化震撼”前两代，没有理由认为游戏里的隐喻会过于简单



生化震撼无垠

■名称：Bioshock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/PSV/Wii U/X360 ■发售日：2013.2.26 ■撰文：北京 MerlinPinkst



■ 每种Vigor都盛放于特殊容器里，可以在场景中直接收集到，容器的造型和它的功用密切相关，比如这一剂“奋蹄野马”（Bucking Bronco）就是一目了然

■ 一个简单的战术：让群鸦消耗对手，自己躲在后面打冷枪



自缺席E3以来，《生化震撼——无垠》又传出过艺术指导离职、多人模式取消等消息，游戏也从10月份发售推迟到了明年2月。不过现在看起来一切走上了正轨，2K Games不仅宣布游戏已经接受预订，而且发布了新的预告片，预告片的背景歌曲选用的是Nico Vega的《野兽》（Beast），因此预告片也被命名为“Beast of America”，当中展示了新的Gameplay、敌人以及哥伦比亚的更多景观。至今没有更多的开发者出来解释游戏的一些谜团，但从预告片中我们其实也有少许的新发现。

在本作刚公布的豪华版里会赠送一款“乌鸦杀手”主题的钥匙链。这不是没有来由的，乌鸦杀手是本作中的超能力药剂——Vigor的一种，也是在此前预告片中多次曝光的一种。主角Booker DeWitt喝下Vigor能获得种种特殊能力，比如乌鸦杀手就是操纵一群乌鸦攻击敌人。不同于质粒（Plasmid），Vigor用完即止，需要在游戏场景里重新搜集。因此在预告片中，我们就看到Booker拿出一种乌鸦雕塑形态的容器，才能将药剂注入体内。

预告片里还展示了一些有趣的药剂，比如：奋蹄野马（Bucking Bronco），使敌人悬在空中，失去打击能力，任人宰割；恶魔之吻（Devil's Kiss），双手起火，可以发出火球点燃敌人；以及闪电震击（Shock Jockey），以闪电暂时击晕对手，如果结合Elizabeth的天气变化能力，还能制造闪电风暴，直接击毙他们。与Vigor对应的是万灵药（Nostrum），它和“生化震撼”前两代中的基因强化（Gene Tonics）类似，作为一个Perk直接提升角色的某种能力，可以使用的数量没有上限。

> 万灵药强化时，允许玩家从3个不同的能力中选一个来提升，选择之后就无法移除了。

总的来说，预告片中可以窥得的内容还很有限，因为很多画面中的敌人和超能力尚无官方资料。所以今后几个月可能才是新内容爆发的季节。最后是两条短消息：《生化震撼——无垠》的多人模式应该并没有取消，它被交给了《生化震撼2》多人模式的开发商Digital Extremes继续负责；此外，本作确认将发行Wii U版本，但此版本只有在三大平台版本发售后才能开始研发，想必要等到下半年才能登陆任天堂的新主机。

本月头条

《无冬之夜Online》国服官网上线



《无冬之夜Online》塑造出一个真实的剑与魔法的世界

北美Cryptic工作室打造的经典系列续作《无冬之夜Online》国服官网近日正式上线，该游戏的三大特色、四大职业、六大种族、十三大主城抢先曝光，首版官网更是为广大玩家送上详实的游戏资讯、华丽的游戏画面、精彩的游戏视频，将玩家带入到原汁原味的西方奇幻冒险世界中，开启在被遗忘的国度的传奇之旅。据悉，《无冬之夜Online》的故事发生在其单机系列历史年代的一个世纪以后，那时无冬城内外部世界已历经数次大灾变洗礼，发生了翻天覆地的变化。研发人员历经多年，将带给广大玩家朋友一个全新的无冬城，并在《无冬之夜Online》中彰显其三大特色——原汁原味的西方奇幻题材、无锁定战斗模式和Foundry系统——暨玩家创造世界。在游戏中，不仅采用了全新引擎和良好的视觉表现，还专门针对奇幻游戏开发了冷兵器碰撞效果模拟，千种生物行为模拟等全新模组，把一个真实的剑与魔法的世界还原到游戏中。不仅如此，尽管游戏从本质上还是一款比较传统的欧美系MMORPG，但也融入了不少动作元素，游戏角色出招采取类TPS（第三人称射击）的方式，不再是传统RPG的按键或鼠标圈定，可大幅增加打斗的主动性和临场感，同时也增强处理危机的应变能力。此外，玩家可以在游戏中“创造新内容”——如建立城堡、树林、地牢甚至城市，实现自己的所想所见，如同英雄史诗一般，在《无冬之夜Online》的世界观中，创造自己的王国和传说，或者分享给好友和游戏里其他玩家，使成千上万的人能够在你创造的传奇中自由冒险。

头条看点：《无冬之夜Online》以被遗忘的国度战役设定为故事背景，构建出庞大的世界观和故事情节，此外，游戏的多种族多主城高自由度的设定让TRPG玩家与AD&D核心玩家倍感亲切，但在国内蝗虫满天飞的环境下能否达到预期效果，还有待完美世界对该做更多本地化工作的努力了。

■《笑傲江湖》先锋品鉴测试开始



《笑傲江湖》动态副本一改往日的枯燥体验

完美世界旗下的武侠网游《笑傲江湖》先锋品鉴测试于11月17日正式开启，新派武侠的魅力得到全面展现，全新引擎、十大门派、动态副本、畅快打斗……一系列的优异表现和特点让笑傲江湖为每一位参加测试的玩家留下深刻印象，尤其是引擎、副本、PvP 三部分。在此次品鉴会中，完美世界表示《笑傲江湖》依托于完美世界研发的Angelica III引擎强大的渲染表现力，让“笑傲”画面的光影、模型、动作的连贯程度和打击感都达到了全新高度。为了丰富玩家们的体验，提高乐趣，研发人员打破常规提出了全新的“动态副本”概念，并使用镜像技术手段将玩家的一举一动还原成为电影式的叙事动画，营造紧张逼真的游戏环境。战斗的策略、结局的多变、剧情的发展，都将牢牢吸引玩家去探索未知空间，寻觅未解的谜团。最后一点就是《笑傲江湖》的打斗部分，每一招每一式，动作都干净利落绝不拖泥带水，打击感和招式间的衔接十分流畅。

完美活动

《无冬之夜Online》

大型3D奇幻MMORPG《无冬之夜Online》（Neverwinter），是一款由全球领先游戏开发商完美世界北美Cryptic工作室基于龙与地下城规则倾力打造的重量级大作，它曾先后荣获PAX最佳游戏奖等十余项大奖。其宏大的世界观、史诗般的故事情节、经典的战略场景和角色扮演，为闯入《无冬之夜Online》的英雄们还原一个真实的幻想世界。同时，游戏内的Foundry系统可以让玩家创造自己的冒险世界活动，让剧情衍生，为玩家提供不同的乐趣体验。

请选择下列问题的正确答案：

1.《无冬之夜Online》是由哪个公司在国内运营？

A.完美世界　　B.Cryptic

C.屈臣氏

2.《无冬之夜Online》是一款什么类型的游戏？

A.MMOTPS　　B.MMOFPS

C.MMORPG　　D.MMOPUZ

3.《无冬之夜Online》共有几个种族？

A.5种　　B.6种

C.7种　　D.8种

活动参与方式：请从ABCD四个选项中选出上述问题的正确答案，并将其写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2012年12月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年2月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为完美世界一卡通30元（1张）。

2012年10月中旬刊有奖问答中奖名单

山西 李伟

重庆 蔡振东

浙江 吴敏

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

《神鬼传奇》魔晶王座打法小析

■河北 老鸭

“魔晶王座”内容一经出现，就在玩家群体中引起了不小的轰动。其实这种轰动效应，主要还是来自于这场战斗中，那些难度较大的各类打法。

天空艇杀怪得分技巧

对于只想从“魔晶王座”第一阶段里获得公会荣誉金币的公会来说，天空艇的战斗似乎让人回到了最早的龙陵三层抢怪时代。抢怪就要面临怪物的疯狂进攻，所以首先考虑的并不是抢到多少怪，而是能否抵抗怪物的进攻。利用场景中本公会所有成员为同阵营的这个特点，骑士与牧师组队进行MT配合，骑士在ABCD四个区域内站好位置，然后释放嘲讽来拉怪。这里要注意一点，就是说如果同区域内有我方两个这样的拉怪组合，那么就要考虑拉怪的相互影响问题了，比如说骑士A嘲讽拉怪，而骑士B此时又释放嘲讽，就很有可能抵消了骑士A对怪物的仇恨。正确的使用方法应该是骑士A释放嘲讽拉怪，此时骑士B在进行攻击的同时，密切注意那些被骑士A拉住仇恨的怪，如果说这些怪物有部分被敌对公会抢走，那么此时骑士B在释放嘲讽，重新夺回怪物的击杀权。在这个过程中，其他职业就在牧师的配合下，采用最大输出来进行攻击。建议大家备足药品，绑定的元宝此时就派上了用场！系统商店那种MP药水，绝对无法满足这里的战斗MP消耗，所以大家都懂得该如何使用药品了。除了上述技巧外，还有一点需要大家注意，尽可能的将两种怪物的数量击杀平衡，物理与魔法两种怪物保持平衡，也是获得高分的重要保证。说道这里，相信很多人都在联想一个问题，那就是本次更新之后出现的命运卡牌之特殊卡牌，在天空艇战斗中是否有独特的功效呢？稍等，我们马上就来讨论这个话题。

命运卡牌之特殊卡牌在魔晶王座中的价值

命运卡牌中的特殊卡牌，在“魔晶王座”中有不可估量的价值。当我们初次使用这些特殊卡牌时，是否还在计较那四张子嗣卡牌的触发条件。必须是角色死亡后方可触发，而在“魔晶王座”这个超级混乱的战场内，死亡也变成命运之特殊卡牌绝对最好的触发环境了。首先从天空艇的战斗来看，这里虽然不存在PvP战斗，但是面对强大怪物的袭击，以及如何在最快的时间内击杀最多的怪物，这就成为我们要解决的问题。面对怪物的袭击，以及敌对公会时不时的暴风、雷电、甚至召唤怪物的骚扰，生命在这里很脆弱。所以说装备死亡卡牌利用阵亡后所产生的Buff，也是对本方阵营作战实力的一次加成。其次就是接下来的Boss战与末路山，Boss战毕竟是本公会独自参加，所以说在没有PvP对抗的局面下，死亡卡牌所产生的效果略有降低。而末路山中因为有PvP对抗，特别是最后那个Boss的争夺，也使得死亡在末路山里成为了家常便饭。所以死亡卡牌特效是在死亡后触发的这一特殊条件，也就顺理成章的成为必选命运卡牌了。还有一种特殊效果卡牌，那就是当HP降低到一定百分比之后，自动触发Buff的特殊卡牌。这种卡牌的效果仅仅是针对卡牌持有者，并非用作于团队服务，所以在完全强调团队作战的“魔晶王座”中，此类卡牌的效果着实可有可无了。

“魔晶王座”中最难的应为末路山最终Boss的击杀，这个Boss攻击强悍、攻速快、群攻多、控制系技能强，击杀起来也是具有相当大的难度。目前较为有效的打法，是派出圣骑士小分队对其轮流嘲讽，单一MT根本无法抗住这个Boss攻击，所以只有多名圣骑士之间不断的循环嘲讽，并且还要有大祭司与诗舞者的不间断治疗。但如果在PK环境中争夺这个Boss的击杀权，要么在最终Boss处决一死战，要么就已最快的速度完成“末路山”前面的战斗，赶在其他公会完成前击杀最终Boss，否则别无他法。但不过越是这种充满血腥与激情的战斗，不也正是我们所渴望的么？


《神鬼传奇》竞技场坐骑奖励：斯贝斯飞船


魅影飞龙：巨大双翼遮天蔽日


《神鬼传奇》多人坐骑“斯贝斯飞船”


《神鬼传奇》竞技场坐骑奖励：斯雷普尼亚


《神鬼传奇》竞技场坐骑奖励：死亡之翼

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

玩转《神鬼传奇》现行“神谕”

■河北 老鸭

以前拥有一套神谕首饰是身份和地位的象征，由于换取神谕首饰的材料极难获得，致使神谕首饰成为了整个《神鬼传奇》最难凑齐的一套装备。随着命运之门的开启，神谕首饰的获得途径发生了重大改变。

起初很多人说兑换过程增加了步骤，令神谕首饰的换取变得更为复杂，但从实际角度去观察，神谕水晶碎片的获取途径大大增加，爆率也比之前直接获得神谕首饰碎片提升了数倍。从而让神谕首饰不再是高端玩家的专属，而成为大众化的首饰装备。如此来说有利有弊，神谕首饰通过本次更改获得方式，获得了极大的普及率，但也让一些高端玩家从此失去了在首饰装备领域的优势。但随着命运之门版本内容的不断深入，角色作战性能也早已不是一套首饰就能决定伯仲所在的，而卡牌、召唤兽天域装备、神魂装备等等玩法的兴起，神谕首饰退出高端装备领域，也是大势所趋。接下来我们就详细讲解下如今神谕首饰材料的获得途径，以及如何快速获得神谕首饰材料的方式方法吧。

神谕水晶一：领土战

自领土战的战斗模式，在命运之门版本中被改动了较多内容。例如加入多公会同时宣战并攻打同一个领地，取消神谕碎片的掉落而改成神谕水晶，取消攻防水晶等。领土战战斗模式的如此改进，从大程度上增加了领土战的激烈程度，所以也就要求参加领土战的玩家，对群P要有更进一步的理解。不过随着技能的更改、神魂装备的出现、坐骑强化的变更、星尘之语改进等内容的增加，也突出每一个职业在应对群P时，要有特点与个性的去调整作战。

首先来说，领土战获胜后最大的受益就是公会资源，而我们却是要在领土战中获得最多的神谕水晶，所以战争的胜利必须要争取。相对于防守一方来说，面对进攻的压力大大加强，这主要是由于多方进攻而造成的，除了在载具运用上以群攻为主外，更多体现在控场技能与单人群攻的配合，换句话说就是不要主动出击，以防守反击为主！守方在人数上劣势与攻防，诱敌深入、埋伏战才是最稳妥的打法。而且本次更新后，还取消了进攻方的阵营水晶石，所以打碎进攻方水晶石而获胜的战法被封死，因此只能靠在领土战时间内保存本方水晶，而获得战斗的胜利，难度大大加强。

其次对于攻防来说，正面进攻与偷袭都是可行之道。载具以防御为主，单兵作战载具的意义不大，因为防守方一定是稳扎稳打，所以凭借MT载具来撕开对方防线才是根本。目前新技能的出现，令很多职业具备了强悍的单兵作战能力，战士的战吼、激怒，骑士的正义守护等，都是在刻意的强化单兵作战能力，但这些新技能或者是等级被提升的技能，在某种意义上来说，群P中也是自杀技能。只不过一个人送死后，却能为团队作战带来提升效益，至此必要的牺牲也成为如今领土战中的关键环节。牢记，领土战不看过程，这是一场仅仅关注结果的战斗。

最后一点，关于多个攻方共存的问题，如果说是联盟公会则可以达成利益分配，而如果说是多个毫无关联的公会同时成为攻防，这其中也存在相互攻击的因素。系统判定谁最后击碎防守方水晶来判断最终获胜者，那么攻方也就存在相互竞争的元素。如果自身实力不能以压倒性优势而存在，那么在战斗初期各个攻方，就要协同作战！毕竟角色战死后，是可以复活的。

神谕水晶二：务必参加的金字塔

金字塔活动就是白白赠送神谕水晶，为何这样说？因为只要参加这个活动，就算神谕水晶与你无缘，那么神谕水晶碎片总是能获得的吧？告诉大家一个技巧，金字塔活动中击杀普通小怪可以获得神谕水晶碎片，但如何提升获得神谕水晶碎片数量，您知道吗？在整个活动过程中，会遇到不同的小怪，由于这些小怪


《神鬼传奇》炫酷坐骑布拉吉之轮


《神鬼传奇》炫酷双人坐骑：魅影飞龙


混沌仲裁者：一半天使一半魔鬼


开启宝藏：强悍战斗坐骑轻松得


全副武装：加入全新赛季对决

所在区域有着明显的划分，所以在我们击杀这些小怪的过程中，不管是否达到击杀的数量，当获得一块神谕水晶碎片之后，马上换下一种怪物来进行击杀。金字塔中的怪物等级较低，对目前的玩家整体实力而言不会构成任何威胁，所以在这个活动中，目的就是获得更多的神谕水晶碎片！

对于这个活动中的Boss怪，掉落神谕水晶的概率还是较低的，毕竟活动流程对时下的玩家来说相对较为容易，所以Boss怪的产量较低也实属正常。

神谕水晶三：挑战野外Boss

为了加大玩家手中神谕水晶的拥有量，部分野外Boss也大量掉落神谕水晶。例如阿修罗王檀奴、青龙、朱雀、白虎、玄武等，这些热门的野外Boss都将成为神谕水晶的提供体。此外命运之门版本中新出现的Boss银翼——比格莫斯，也将携带大量神谕水晶出现。

时下击杀野外Boss并非难事，关键在如何将Boss的击杀权控制在我方手中，或者说如何抢夺对方的Boss。首先来看在抢夺Boss时，有哪些需要注意的问题：众所周知，击杀Boss时大多会使用部分群攻技能，所以说可充分利用这一战斗特性，来为我们成功抢夺Boss增加筹码。骑士嘲讽拉扯，或者其他职业引怪都行，将一批小怪带入Boss攻击范围，此时正在攻击Boss的一方只有两种选择，一种是分出力量来消灭这群小怪，一种是因自身群攻状态而对小怪产生仇恨。不管是出现哪种情况，对于抢Boss的一方来说都是有利的。分出力量来清理小怪，那么抢Boss一方就可以迅速清场，而如果说让小怪对攻击Boss一方产生仇恨，那么也可趁机对Boss实施巨大仇恨，从而将Boss拉出原本的战场。而如果说要想守住自己所拥有的Boss击杀权限，那么就要对上述内容进行反向操作即可，抢夺Boss的手法，无外乎上述情况。

其实对于击杀野外Boss来获得神谕水晶的方式，并不是一种快速增加个人神谕水晶拥有量的最佳途径。毕竟Boss的掉落物品所有权、以及拾取权较难分配。所以说要想快速积累自身拥有的神谕水晶，只能通过单人活动或单人任务来完成。上面提到的金字塔活动，就是一项非常不错的奖励单人神谕水晶活动。而接下来笔者为您讲解的“魔晶王座”，也是非常重要的一项获得神谕水晶的激情战斗。

神谕水晶四：魔晶王座

在魔晶王座的战斗中，第一阶段天空艇的战斗无神谕水晶奖励，但要想在后面两个阶段中获得神谕水晶，那就必须要在第一阶段天空艇战斗内获得前八排名。

天空艇中要想获得较高分数，其实也是很简单轻松的，第一点要注意的就是击杀物理与魔法小怪要尽可能的持平，这样才能在统计数据中获得较高积分；第二点要注意精英怪的出现，精英怪的分数相对较高，但击杀起来困难重重，一方面是本方释放精英怪时，能否成功将其击杀，另一方面也是对方释放精英怪对我方进行干扰；第三点就是特殊技能的释放，由于特殊技能的攻击效果属于无差别攻击，虽然说可以在短时间内令对方攻击、防守受限，但如果因此而辅助对方消灭小怪，则无异于为他人做了嫁衣，这种得不偿失的买卖尽可能不要去做。

末路山的战斗很轻松，由于全部是本方公会成员参与，所以对战利品神谕水晶不存在抢夺问题。而当进入最后的魔晶王座战斗后，由于红图的缘故，抢夺就成为最焦点的问题。快速完成战斗，或者说拉长战线固然是好事儿，但因自由PK的出现而暗藏着种种问题。自身线路上的怪物和Boss固然不会被别人抢去，但面对终极Boss时，4家公会人马齐聚一处，120人的大混战，又将是何样的姿态呢？为了最终Boss的超高奖励，以及那海量爆出的神谕水晶，输死一战在所难免。最终的战斗除了实力，更多的则是凭借运气。

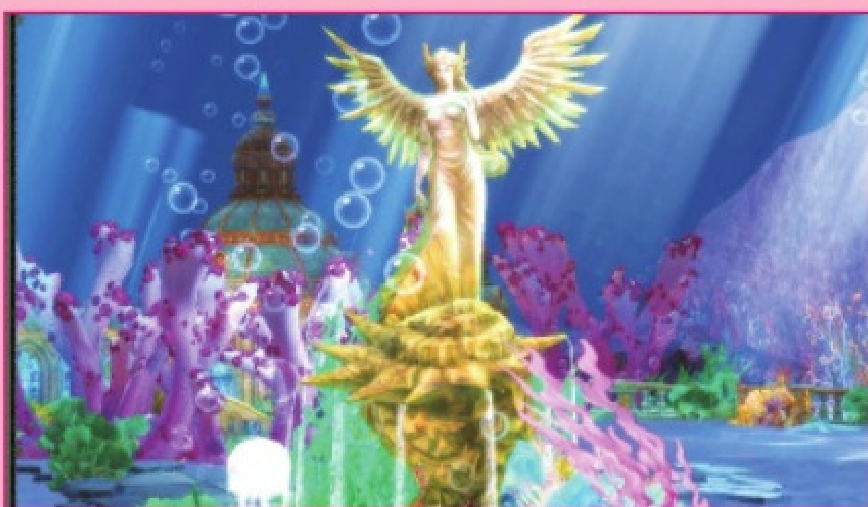
神谕水晶由于目前出货量较大，所以摆摊收购的价格逐渐下滑，虽然说神谕首饰套的升级物品必须要以神谕水晶去兑换，但随着市场饱和量的加剧，神谕首饰退出巅峰也是迫在眉睫了。预计，神谕首饰在不久的将来即将被替代，所以目前手中神谕水晶积压较多的玩家，尽早出货方为明智之举。P


英雄竞技场内的元素魔法建筑


新装配新宠极致炫酷


幻美神鹿带你畅游魔幻世界


剿灭霸王章，强悍战宠唯你独享


圣城亚特兰蒂斯，充满节日气氛

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》四象宫副本攻略

■北京 南宫雅岚

《诛仙2·末日与曙光》在9月底进行了大规模的更新，它的出现完整了《诛仙2》的世界观。另外全新四象宫副本也出现在了玩家的面前，相对于之前的副本，这个难度更大一些，对玩家的等级与装备都有一定的要求。

进入方式：河阳 尧敦木（170，175）焚香副本NPC的旁边，很好找到。

进入条件：飞升120级以上。开启要求：3~6人。

难度选择：创建副本的房主，可在初入江湖、再起风云、三生苦旅、四圣危机、五雷绝地选择难度。难度不同，会对角色的装备、操作、配合有更高要求。副本中无杂兵战斗，进入后将依次展开与神兽的战斗。

好了，知道了进入的地方和条件，很多玩家肯定是第一时间就杀到副本里了，南瓜也一样。但是正因如此，相信很多玩家和南瓜一样，第一关就死了无数次，被各种灭无限虐，最后因为超时而没有成功挑战过关，肠子都悔青了啊。就因为没看副本介绍，为啥提前不看看呐？心里各种数落自己，那么到底是什么，让南瓜纠结成这样呢？

第一关：玄冥泽渊·玄武

挑战的Boss为玄武。按照常理来讲，第一关的Boss应该是最弱的，为啥很多人都栽在这个丑家伙上了呢？原因就在于玄武有两种形态。最初为龟形态，所施放技能基本没什么杀伤力。等玄武的血量掉到一半的时候就会变身蛇形态，蛇形态的玄武会散发出大面积的毒气并且随机对角色释放禁食技能。讨厌的就是这个毒气了，其实一开始进到副本中，玩家就可以看到有个NPC四象真人尧敦木的指引者，通过他可以接到“变身小精灵”的任务，变身小精灵后自身技能无法使用，但是会多出两个技能，一个是驱散毒雾，一个是取消变身。在玄武龟形态的时候这个变身技能没用，但是蛇形态下只有变身小精灵才可以驱除毒气，这个毒气也是非常厉害的，稍有不慎就得挂了，最可恶的还是玄武在复活点不走。所以一开始的时候就要做好分工，让输出低的职业提前变身小精灵，并且把玄武拉到离复活点较远的地方再开打。变身小精灵的玩家要注意自身补血，如果小精灵不慎躺了，需要别的玩家顶上。

第二关：沧浪水阁·青龙

正所谓龙生九子，各个不同，因此，你面对的不仅仅只是青龙。

龙唤：召唤小红龙和小绿龙。

龙怒：每次施放龙唤后，青龙都会永久增加自身暴击与暴击伤害。

龙吼：随机施放眩晕、定身、魅惑、减速等不利状态。

小红龙能力：小红龙会给玩家造成伤害并且对玩家施展魅惑效果。

小绿龙能力：小绿龙出现后便自动锁定青龙，并开始向青龙移动，当小绿龙移动到青龙身边时，青龙将回复大量气血。

也许因为南瓜挑战的初级难度，又被玄武虐身虐心的一番，觉得青龙实在是太好过了，小龙出来没几秒他就归西了。小龙用逆水寒打掉问题不大，就是这个地方需要特别注意血量，爆一下血估计掉4W。

第三关：万象雷域·白虎

白虎拥有闪电般速度与雷电般惊人破坏力。

虎震：重击地面，对周围角色造成群体伤害。

虎躯：在场地中召唤4个阵眼，并以自己为中心施放强力群攻伤害。

阵眼：施放眩晕、魅惑、昏睡、禁食、流血、减暴击、减暴伤等不利状态。

白虎的造型非常帅气加霸气，但开始打的时候也没啥难度，一度认为它也就是个长相帅气的HELLO KITTY，可是打到一半雷光圣石出现以后，老虎就跟打了鸡血似的突然发飙，攻击力变得超强。



四象宫副本平面地图


玄武·龟形态


玄武·蛇形态


青龙


白虎

这一关的建议是，白虎释放虎震时，要及时躲开。并尽快击破阵眼以使白虎停止释放虎震。留1至2个高输出职业在门口的左前方或者右前方等待，雷光圣石一出利马消灭，虽然雷光圣石会突然出现好几个，但是只要消灭掉一个其他的也会跟着消失。

第四关：南天炎宫·朱雀

别的先不说，凤凰的技能这个凤姐·凝视实在是让人喷饭又碉堡，我相信百分之九十的玩家一定像我一样想歪了，并且脑中出现了清晰的熟悉的让人抓狂的那张脸，这也算是完美的小恶搞吧，只希望《诛仙2》不要请她代言演雪琪就好了，当然，碧瑶也不行。其实觉得大凤凰并不难打，那些小的才难缠。最主要死了之后会回到玄武的复活点，还得跑回来，很浪费时间滴。其实可以让单攻职业杀进去群殴大凤凰，小凤凰一出让群职业，譬如天音啥的站在外围来个群攻，把小的都招过来，就算是死了也能为单攻职业争取时间，输出强的话其实大凤凰很容易打死。

第五关：阴阳法界·双子

混沌双子·阳

溅射：周围半径内角色持续受到伤害。

战意咆哮：增加自身攻击、暴击率、暴击伤害。

混沌践踏：令半径内角色眩晕并受到高伤害。

嗜血：施放后的一段时间，造成的伤害值将转化为一定血量回复给自己。

双生：死亡后30秒内没有杀死阴，则自动复活。

混沌双子·阴

止戈：免疫所有普通攻击伤害，被动存在。

致盲：降低周围角色的技能命中。

归墟：清除自己所有不利效果，清除角色有利效果。

梦魇：周围角色昏睡并受到虚弱效果。

双生：死亡后30秒内没有杀死阳，则自动复活。

这里需要注意，双子Boss必须同时打死，30秒内另外一个没死则自动复活……基本的打法就是焚香在外围，开法阵，群就可以。天音最好是站中间，两个Boss分开打，别拉一起，双子Boss的群攻技能很强悍，要是拉一起，很容易被灭。两个Boss先打谁都一样，打到剩下5%左右的血调转矛头，譬如先打的阴，打到快死了就转阳，然后鬼王抗怪，平砍就可以，最后还是要反复的强调一点，除非是逆天装备，你别拉一起，不然很快就灭，灭的很销魂！当然，最初的“初入江湖”级别可以分成两队，不时的沟通一下剩多少血就行。

副本奖励

四象宫副本共有每日奖励、每周奖励和Boss掉落3个部分，挑战难度越高，奖励也就越丰厚！全新玺绶装备乾坤印、加暴击率与暴击伤害的尊号、各品阶混元天晶以及打造装备必备的胜石、千华龙筋，等你收入囊中！在河阳 尧敦木（170，175），可对乾坤印进行升级强化操作，让你轻松拥有强悍战斗力。

技巧建议

副本的流程和每个Boss的特点南瓜已经分析过了，最后给大家的建议还是从最低难度开始打，因为就算是最低难度，在不熟悉的情况下135乾9套也是很容易躺的！再有就是最好组满6人队伍，好分配每个人的任务，尤其是最后的双子Boss，怎样合理分配战斗力和默契搭配是制胜的关键。还有就是，这个副本减爆伤很重要，并且跨越一个难度Boss的血量就多出了一半，还是挺难打的，基本“再起风云”这个难度上了50左右的减爆伤，除了青龙和双子其他怪打你很难出暴击的。带个天音，现在天音可以群救人了，挺好用的，因为死了回去的话和鸿蒙副本一样，要跑过去的，虽然距离不是很远，但是也真心让人郁闷。好啦！如果你耐心的把这边攻略看完了，那么基本上就算是第一次打四象宫副本也绝对没有问题。


万象雷域


雷光圣石


朱雀


双子


通关NPC

本月头条

《神武》微电影传播网游正能量



这部微电影真实描述了时下年轻人走出校园所遇到的问题，值得我们深思

近日，由多益网络与乐视网合作拍摄的《神武》主题微电影《青春不下线》正在热播。该片讲述了一个游戏玩家面对大学毕业、进入社会以及女友母亲干预的种种压力，如何证明自己，努力奋斗的故事。该微电影通过写实的故事，展现了《神武》在年轻人生活中的积极意义，凸显网游的正能量。据悉，多益网络始终致力于为玩家打造纯真乐趣，《神武》作为多益网络旗下运营的网游之一，不仅继承了回合制中宠物养成、个人家园等经典玩法，而且在很多方面突破了回合制的范畴，比如《神武》融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，只为带给玩家们纯粹的游戏乐趣，让玩家们享受轻松的游戏环境，感受惬意的交流氛围。

头条看点：《青春不下线》呈现了80、90后的真实生活状态，讲述了很多当代年轻人内心深处的隐痛：走出校园、初尝现实滋味、遭遇挫折、找不到方向等。不过该片的结尾颇让人感动不已——在《神武》中并肩作战的主人公们最终找回自我，重燃青春的斗志，收获了可贵的友谊和爱情。

■《梦想世界》新玩法奇妙冒险，掀起各种热潮



多年后我们仍然可以一起游戏

《梦想世界》自全新玩法“奇妙冒险”推出以来，便在玩家中掀起了各种热潮，如收集新宠、迫不及待悟新招、争当达人换新装、祈福求雨玩剧情等等。据悉，4大外形独特、能力不俗的新召唤兽——擅强攻的机甲少女，身手迅捷的闪电侠，精通法术的小荷仙，诡计多端的小丑为喜欢宠物的玩家带来全新感受，面对这一群卖萌耍酷的活宝，许多玩家完全没有了抵抗力，于是，一股收集新宠的热潮旋即席卷《梦想世界》。全新开放的12种酷炫多变的新招式，让玩家发挥不同作用，或分身进攻、或复制对方技能、或吸血攻击等，极大丰富了战场策略。热衷于PK的玩家，绝对不能错过这些技能喔。

■《命运之轮》畅爽飞行战斗，酷炫魔幻新体验

《命运之轮》全新推出的飞行战斗系统让玩家不仅可以尽享自由飞行的快感，还能够参与畅快淋漓的空中激战。极速飞行、空中对战、滑翔追击，多层次立体战斗带给玩家不同的游戏体验。此次版本中除了飞行战斗外，《命运之轮》将树枝、岩石、钢铁等多种创新元素融入到灵翼设计当中，打造出个性炫丽的五大系列灵翼，灵翼潜能点数可自由分配，无限可能的加点方式和技能搭配，创造出多样的酷炫灵翼，让玩家在战斗中如虎添翼。同时，游戏富含多种多样的创新玩法，有冒险刺激的个人微副本、神奇魔幻的心愿探索、多模式竞技PK战斗，无论哪种都会让你感受到不一样的游戏乐趣，让你在奇幻的北欧神话剧情中体验无限的探索与挑战。

多益月评

第一场雪

11月北京下了第一场雪，突然间天气急速转冷，白色的雪花冷却了室外的温度，带我们走近另一个季节。冬季是个会让人感到总有些淡淡忧伤的季节，没有了春天的明媚（桃红），夏天的绚烂（翠绿），秋天的清爽（金黄），多数时间只剩下模糊不清的灰，洁白的雪花却为其酿就了一道其它季节望尘莫及的独特风景线，如同美酒般醉人。

12月的圣诞节是一年当中最后一个节日，白色象征纯洁，无论是商家还是充满友情或是爱意的人们，都会在这个节日中收到最纯真的祝福，这个节日没有春节的火热，更没有情人节的浪漫，但却拥有最独特的魅力。

网游随着天气的转冷逐渐热闹起来，人们在这个季节不再钟情于路边的烧烤，三五个朋友、七八瓶啤酒的小聚，而是躲在房间里、暖气边、电热毯上，或打着游戏或发着微博。公车一班班开过，白色与黑色混杂的积雪路面，让这个季节的城市略显萧索。

尽管城市少了一丝喧嚣，但是网络却格外热闹，无论是微博、电影、新闻还是游戏，越来越多的人喜欢在这里彰显自己的个性，这个时代已经不再是那个“人怕出名猪怕壮，老鼠就怕钻进死巷巷”的年代了，那些曾经的认知似乎和这个时代离得越来越远，人和人之间的那份白色的纯真情谊似乎也越走越远。

当年，我们可以约上三五基友，一同奋战DotA的世界，也可以在网游的世界中与小妹子互抛媚眼，甚至在游戏中不惜一掷千金，只为了征服所有人。但是现在却发现，这些过往都如同那些白色雪片，纷纷攘攘地落下，由白转灰，直至融化。只是在自己的脑海中留下些许自认为美好的回忆。

许多年过后，只要我们还能记起“那个时候的《命运之轮》是最好的”“我们当年一起玩过《神武》”“《梦想世界》给了我最初的感动”就行了。

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》爱上这个家园

■广东 lzvr

有了房子怎么能没有属于自己的庭院呢？累的时候在院子里歇歇脚，高兴的时候可以去种种花遛遛宠，还可以和自己的另一半在庭院中留下美好的时光。

种植植物

在《梦想世界》里植物的种子分为普通种子与灵种，可以找集市的“百花仙子”购买。随着种植等级的提高，可以买的普通种子的类型也会越来越多，普通种子可以种在庭院的花田之中，长大后植物产品能在“百花仙子”处换取积分。植物种下之后便开始自动生长，每生长一段时间就会进入下一阶段。植物生长到成熟期后可以收获植物产，如果植物枯萎，则表示植物的生命周期结束了。植物在生长期间有可能进入焦躁状态，在焦躁状态每小时会扣除一定的健康值并减缓生长速度，使用道具“留声机”能消除焦躁状态，植物在愉悦状态下每小时会恢复一定的健康值。当植物成熟之后，如果一直无人收获，植物产物将会在成熟两小时后开始枯萎凋落，每次凋落量为产量的20%，直到产量的50%为止。如果在主人收获之前有其他玩家对植物进行了照顾，则每次照顾之后作物凋萎的时间将会延后1小时，同时凋落下限也提高10%，植物剩余作物不足总产量的60%时不能进行照顾。最后值得一提的是植物产物可以在百花仙子处换取积分，积分可以在百花仙子处兑换奖品。

同心种

同心种是花田的特殊玩法，只有已结婚的夫妻才能种植。同心种的种植方法基本和其它植物基本一样，但是在使用玉露水进行浇灌的时候，消耗量是普通植物的两倍。不过同心植物成熟后的产量将是普通植物的两倍，在收获的时候，同心植物一半的产量由收获人获得，而另一半会自动通过邮件的方式寄送给收获人的配偶。

灵种的种植

灵种需要玩家每天都来照料，一天中最多可以对植物进行5次照料，浇水、施肥是必须的，偶尔需要除除虫、唱唱歌；另外所有植物都会经历1个生命周期，结1次果；然后根据照料评价可进入第2个生命周期，结第2次果；最多可以有3个生命周期，结3次果；吃果子除了可以得到经验和修炼熟练度，还有机会获得稀有物品，灵种生命周期结束后不会枯萎，可保留或由玩家自行拔除。

庭院小动物

庭院的空地上可以养殖陆生动物，水池里可以养殖水生动物。其中1、2级动物蛋可以在四国首都的“光头兽王”处直接购买；2级动物蛋在每周圆满完成职业任务后有一定几率获得；而3、4级动物蛋则可以通过做“光头兽王”驭兽门任务，用活动积分在每周六的“大贩卖”处兑换。

突发事件

每天第一次进入庭院的时候，有可能会遇上突发事件，包括两种情况：野生小动物闯入与宝箱事件，遇到野生小动物闯入时，玩家可以指挥家里养的小动物们进行反击。其中陆生动物为物攻物防型，水生动物为法攻法防型，合理安排出战顺序，就可以把野生小动物击退，获得奖励。同时，在战斗胜利后，小动物们还可以获得经验用于升级，升级后能力也会获得提升。

由于庭院的空间有限，且越高级的庭院能够容纳的动物数量越多，这让一直存在不会死亡的动物们会变得日渐拥挤；此时如果有不想继续养的动物，我们可以选择将其放生。

满庭的花草树木、活泼可爱的小动物、聪明伶俐的子女，看着它们通过自己的精心栽培和养育慢慢成长起来，是否会有一种自豪感和幸福感油然而生呢？


植物成熟，坐下来休憩一下吧


在自家草坪上与朋友小聚


宠物不乖，你可以吓吓他们


怪物农场欢乐多



家的温馨是别的游戏无法给予的

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》秘法真元初探

■广东 小吕布

《神武》“秘法真元系统”已经开放了一段时间，体验结果表明，秘法真元让法术效果得到增强或会附带上额外效果，而且增强或附带上的效果是随机产生的，这不仅让各法术技能更具震慑力，也让PK战局更加变幻莫测。

怎样开启秘法真元

1、每个门派有5个法术可以开启“秘法真元”效果。

2、每个法术最多只能同时拥有一种“秘法真元”效果。

3、使用道具“真元丹”即可开启“秘法真元”，需要一定的人物经验。

4、可以选择接受或放弃此次效果。操作成功后，真元丹消失。

真元的消耗

每个“秘法真元”拥有500点的真元。真元为0后，秘法真元效果消失。

1、烽火连城等特殊战斗：秘法真元无效，不消耗真元。

2、野外练级、擂台战斗：秘法真元有效，不消耗真元。

3、其它战斗：秘法真元有效，一定几率消耗真元：

进战斗时触发效果的秘法真元，在触发时一定几率消耗1点真元。其它效果的秘法真元，使用该法术时一定几率消耗1点真元。

真元丹

真元丹是用于开启秘法真元的唯一途径，而获取真元丹的途径主要是挖宝和神武币交易中心。使用真元丹也是有条件的，需要某些门派技能达到80级以上，同时需要消耗5W经验（是固定的，和等级没有关系）。使用之后一般会随机出现一种真元效果，不会出现已经拥有的效果。根据这些我们可以估算出学满5个法术的真元需要的真元丹数量。

真元值

根据本人的观察，PvP战斗消耗的速度远远大于PvE战斗，比如抓鬼时，用大唐号无限横扫，2小时消耗了6点，而参加生存大挑战时，尽管横扫次数非常少，但一个半小时下来竟消耗了28点。不过这只是常用技能的消耗情况，其他非常用技能几乎不会消耗。

真元效果——大唐官府

横扫千军

秘法真元Ⅰ 使用“横扫千军”时有10%几率额外攻击目标一次（俗称“扫四”，无论是从视觉效果还是实用价值来讲，都是非常好的真元效果）

秘法真元Ⅱ 降低“虚弱”状态对自身防御和灵力的影响

秘法真元Ⅲ 使用“横扫千军”时有20%几率速率增加10%

秘法真元Ⅳ 使用“横扫千军”时有10%几率不消耗气血

秘法真元Ⅴ 使用“横扫千军”时每次攻击均有50%几率伤害结果增加10%

先发制人

秘法真元Ⅰ 使用“先发制人”时速率增加10%

秘法真元Ⅱ 使用“先发制人”后有20%几率自身当回合处于隐身状态

秘法真元Ⅲ 使用“先发制人”造成的伤害结果增加10%

秘法真元Ⅳ 使用“先发制人”后若目标死亡，则30%几率追击另一敌人

秘法真元Ⅴ 使用“先发制人”后有30%几率自身当回合处于抗封印状态

后发制人

秘法真元Ⅰ 使用“后发制人”时有20%几率不消耗气血

秘法真元Ⅱ 加强“防御”状态对自身防御和灵力的影响

秘法真元Ⅲ 使用“后发制人”时有50%几率第一回合出手的速率增加10%


夺命蛛丝


黄泉之息


雷霆万钧


忍犬



天诛地灭

秘法真元Ⅳ 使用“后发制人”时额外增加一定的攻击力

秘法真元Ⅴ 使用“后发制人”时有15%几率对另一敌人造成40%的伤害

抛砖引玉

秘法真元Ⅰ 在“反击”状态下死亡，则有50%几率先进行反击再倒地

秘法真元Ⅱ 在“反击”状态下，有30%几率触发两次“反击”状态

秘法真元Ⅲ 使用“抛砖引玉”时有50%几率不消耗愤怒

秘法真元Ⅳ “反击”状态有50%几率增加一回合（触发反击后即清除）

秘法真元Ⅴ 使用“抛砖引玉”时有20%几率速率增加10%

破釜沉舟

秘法真元Ⅰ 使用“破釜沉舟”时有10%几率增加一个作用目标

秘法真元Ⅱ 降低“破釜沉舟”的“虚弱”状态对自身防御和灵力的影响

秘法真元Ⅲ 使用“破釜沉舟”时有10%几率不消耗气血

秘法真元Ⅳ 使用“破釜沉舟”时每次攻击均有50%几率伤害结果增加10%

秘法真元Ⅴ “破釜沉舟”的冷却回合数有50%几率减少一回合

真元效果——天魔里

忍犬

秘法真元Ⅰ 使用“忍犬”召唤出的怪物，20%几率增加一回合

秘法真元Ⅱ 使用“忍犬”召唤出的怪物，攻击力增加15%

秘法真元Ⅲ 使用“忍犬”召唤出的怪物，30%几率有“高级必杀”技能

秘法真元Ⅳ 使用“忍犬”召唤出的怪物，30%几率有“高级神佑复生”技能

秘法真元Ⅴ 使用“忍犬”召唤出的怪物，30%几率有“高级吸血”技能

空蝉之术

秘法真元Ⅰ “空蝉”状态有20%几率增加一回合

秘法真元Ⅱ “空蝉”状态有10%几率不会减少自身的防御

秘法真元Ⅲ “空蝉”状态下有10%几率将免疫的伤害反弹给攻击者

秘法真元Ⅳ 使用“空蝉之术”后有10%几率当回合处于隐身状态

秘法真元Ⅴ “空蝉”状态下有10%几率将所免疫伤害的50%恢复自身气血

雨露千本

秘法真元Ⅰ 使用“雨露千本”时有15%几率增加一个作用目标

秘法真元Ⅱ 使用“雨露千本”时令目标中植物毒的几率增加5%

秘法真元Ⅲ 使用“雨露千本”时每个目标受到暴击的几率均增加5%

秘法真元Ⅳ 使用“雨露千本”造成的伤害结果增加10%

秘法真元Ⅴ 被封印法术时可以额外消耗魔法（等级×4）使用“雨露千本”

魔笛

秘法真元Ⅰ 使用“魔笛”的成功率提高5%

秘法真元Ⅱ “双封”状态有10%几率增加一回合

秘法真元Ⅲ 使用“魔笛”时有10%几率速率增加10%

秘法真元Ⅳ 使用“魔笛”成功时，有20%几率额外造成一定的气血伤害

秘法真元Ⅴ 使用“魔笛”失败时，有25%几率不消耗魔法

乱心术

秘法真元Ⅰ 使用“乱心术”的成功率提高5%

秘法真元Ⅱ “法术封印”状态有10%几率增加一回合

秘法真元Ⅲ 使用“乱心术”时有10%几率速率增加10%

秘法真元Ⅳ 使用“乱心术”成功时，有10%几率额外降低目标5%的速度

秘法真元Ⅴ 使用“乱心术”失败时，有5%几率再次对其使用“乱心术”

小结

战斗技能革新后，“大唐官府”在物理输出上更加霸气，比如伤害更多，速率更高等。“天魔里”封系技能也更强大了，比如在封中率，速度上都有所提高。毫无疑问，两大门派必将在战场上发挥更大的作用，而酷爱PK的同学要是有攻略在手，战场上叱咤风云肯定会更加得心应手啦。



先发制人



阎罗令



影牙



《神武》月海传说全新萌宠



《神武》月海传说支线任务

本月头条

《天龙八部Online》正式开启公测



“神兵海域”拉开江湖崭新地篇章

10月21日晚7点整，《天龙八部Online》“神兵海域”发布会在国家游泳中心“水立方”拉开大幕，宣布水下的浩瀚与广袤世界重现游戏之中。

据悉，此次MOD世界的精彩内容、《天龙八部Online》的绝密研发计划都是首次呈现在全球玩家面前，当红偶像、游戏代言人胡歌与刘诗诗也携真人CG大片现身水立方，与现场观众亲切互动，展现“神兵海域”的无穷魅力。搜狐畅游表示，“神兵海域”是《天龙八部》“天外江湖”体系的第二个MOD世界，也是游戏中首个正式的水下场景。与首个MOD世界“天荒古境”相比，它既有相同的地方又有截然不同的内容。搜狐畅游总裁陈德文、《天龙八部》高级制作人韦青在本次发布会上也亲自到场，为全球玩家讲述“神兵海域”世界背后的故事，同时首次披露未来研发计划，带来更多惊喜。

头条看点：此前，由胡歌、刘诗诗主演的《天龙八部》“神兵海域”宣传片提前公布了部分片段，此次完整版真人CG大片为之前的26秒预告片画上了圆满的句号。另外对于游戏中，段誉与王语嫣这对金庸笔下的经典情侣，在海底废墟中的奇遇剧情，也在这次发布会上被首次公开。

■《战地风云Online》龙帝国发布

11月6日下午，搜狐畅游旗下运营的FPS网络游戏《战地风云Online》包下海南三亚凤凰岛，并在此正式宣布《战地风云Online》于11月15日举行开放性测试，同时隆重推出了为中国玩家量身定做的全新中国风版本——“龙之帝国”。届时四张根据中国历史战役还原的全新地图会亮相在每个玩家眼前，另外诸如“歼十战斗机”“Z10武装直升机”等一批国产兵器的亮相将更加点燃每一个中华热血青年的“英雄梦”。



《战地风云Online》发布会在海南三亚凤凰岛举行

据悉，此次龙帝国版本是根据国内网游环境以及玩家游戏习惯做出了一定的调整，可以说视为国内玩家量身定做的中国风FPS网络游戏，尤其是《战地风云Online》的百人团战地图部分。如今随着“北天江”“东部油田”“龙谷”以及“南海”等四张中国地图的推出，战火也终于蔓延到了神秘的东方大陆，而新势力龙帝国的出现便是要誓死保卫这片领土，在这危难时刻，你们正是龙帝国需要征召的勇士。让我们一起拿起武器，保家卫国。如果说之前龙帝国版本曝光的四张东方战役地图和武器还不能够彻底体现中国特色的话，那么下面这七种由中国自主研发的战争兵器相信可以完全可以震撼到每一个战地迷和军事迷——包括“歼十战斗机”“TYPE95防空车”“TYPE98坦克”“WZ11侦察机”“WZ551装甲车”“Z8运输机”以及“Z10武装直升机”在内的数种刻有中国制造的载具也首次现身于FPS网游中，届时玩家便可在龙帝国的地图上驾驶这些“国产”兵器，圆自己儿时的梦想了。

畅游活动

《战地风云Online》

《战地风云Online》是搜狐畅游推出的首款FPS网络游戏，也是EA旗下经典的FPS单机大作“战地”系列的网络版。其最大的特点就是打破了传统FPS网游拘泥于巷战的玩法，独有的50 Vs 50百人地图将给玩家带来最震撼的战争体验。在如此宏大的地图中，设置了百种海陆空三军兵器和指挥官系统，让每个玩家在每场战役中的作用都可发挥到极致，并且每一张地图都是一场战役，开辟了战争网游巨作的新领域。并且《战地风云Online》还首次细分了战场职业，让你完美地享受一场战斗……

活动参与方式：请从下面AB两图中找出5处不同的地方，将其写于回函卡上或扫描、剪下本页发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

请从A、B两图中找出5处不同的地方：





活动截止日期：2012年12月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年2月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡（1张）。

2012年10月中旬刊有奖问答中奖名单

广西 葛建伟

辽宁 王雨锡

浙江 李想

天龙八部Online

■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》神兵海域登场

■四川 阿鱼

它来了，它是一片神奇的海域，又是一个全新的江湖。公元2012年10月25日，一个波澜壮阔的海底世界出现在《天龙八部Online》的大江湖里。

“神兵海域”的登场，改变了江湖格局，也改变了我们的生活。

改变一：

新旧神器的交替

当你了解8星上古神器后，你一定无法抑制喜新厌旧的冲动；因为，无论是外形还是属性能力，上古神器都足以秒杀6星神器。

与外形单一的6星旧神器相比，8星上古神器拥有三十余种造型独特、绚丽夺目的外观，能够满足侠士们对于武器造型的不同需求，同时完美地衬托出神器主人的尊贵身份。不仅仅是外形，上古神器内在的实力同样惊人。与6星神器相比，上古神器包括血上限在内的9大属性全面提升，提升最多的属性甚至达到了160%。

面对如此完美的上古神器，任谁都会怦然心动。于是乎，江湖上掀起了一股“新旧神器交替”的热潮。侠士们纷纷前往凤鸣镇，找欧冶青锻造上古神器。不过，神器锻造绝非易事，除了经过神兵符淬炼的6星神器外（即86、96、102级神器），各位侠士还必须准备产自海底世界的上古神石——玄兵石与女娲石，前者经过无崖子（居住在凤鸣镇内）提炼后，能够为神器通灵，并提升其契合度；后者则是6星神器升至7星、8星神器的关键材料。

冶炼上古神器的材料出自海底，这吸引了无数侠士来到凤鸣镇，找到海域引路人姬宇琦，前往海底世界探宝。由水月洞天、大鲲遗骸地与玄海构成的海底世界，不可避免的成为了又一个是非之地！

大侠，此事你怎么看？

依在下看，8星上古神器的确值得我们拥有，但还请大家放平心态，切勿操之过急。

众所周知，神器从6星到8星，需要经历通灵、提升契合度、提升星级三个阶段，需要大量的神器材料作为支撑，这绝非一朝一夕之事。而玄兵石等神石，乃是海底世界九黎一族的至宝，他们绝不会轻易送人，所以只能用武力夺取。在与九黎族战斗的同时，我们还得防备其他夺宝人，狼多肉少，侠士之间的纷争在所难免。

由此可见，心急吃不了热豆腐，上古神器是急不来的！

改变二：

新增的战场活动

侠士们闯入海底世界，意在提炼神器的上古神石；而拥有神石的九黎族人则严阵以待，誓要击杀所有侵入者。大战在所难免，主战场位于何处呢？

前面我们说过，海底世界由水月洞天、大鲲遗骸地与玄海三个海域构成。水月洞天离陆地较近，不利于九黎族发挥水中优势，因此此地鲜有九黎族人，绝非海战主战场。大鲲遗骸地虽然位于大海深处，但地形过于复杂，连栖居海底的九黎族人都经常迷路，绝非排兵布阵的理想场所。唯有位于大海深处的玄海，地势险要，更有上古时期遗留至今的庞大古战场，是最为理想的战斗之地。

于是，每日10：00～10：30、16：00～16：30、20：00～20：30三个时间段内，大量九黎族战士会出现在玄海各地，驱逐前来夺宝的武林人士。击杀九黎族战士，我们不仅能够获得大量经验值奖励，还可获得玄兵石与九黎饰物。使用12个九黎饰物，即可在九黎信号台上召唤九黎头领，全服玩家每1小时可召唤1次，Boss将100%掉落“玄兵石”1个；使用240个“九黎饰物”，即可在大



进入海底世界，杀气迎面扑来



给神器通灵



好酷的无崖子



提升神器契合度需要玄兵石



老姬，我要去海底世界探宝

型九黎信号台上召唤九黎酋长，全服玩家每4小时可召唤1次，Boss将100%掉落“玄兵石”7个。

以上便是天龙江湖人人向往的“鏖战九黎”活动，活动奖励极为丰厚，却是为强者而留。首先，作为直接对手的九黎族人极为凶悍，其头领与族长更是拥有惊天神力，没有十余名好手，很难击败九黎族长；其次，作为潜在对手的其他夺宝人，也是一头凶悍的“拦路虎”，强势帮会喜欢抱团前往玄海战场，以己方的绝对实力，霸占玄海所有资源；第三，就算是你召唤出的九黎族Boss，在你与队友们将其击杀至红血以前，他是属于所有夺宝人的，换言之：任何人都可以抢夺你召唤出的九黎Boss。

这三大因素注定了“鏖战九黎”活动是强者闪光的舞台。那么，对于战斗力较弱的平民玩家而言，就真的没有获取玄兵石的可能了吗？

大侠，此事你怎么看？

依在下看，虽然强者霸占玄海资源的可能性很大，但也难以阻断平民玩家的8星神器之路。

首先，玄海地形辽阔，强势帮会固然能够锁定Boss，不容他人染指，却难以顾及分散在各处的九黎族战士。与Boss相比，九黎族战士掉落的玄兵石虽然少，但聊胜于无，慢慢积攒，终究会“聚沙成塔”。而且，九黎族战士还会掉落九黎饰物，我们可以将饰物积攒起来，找一个合适的机会召唤出九黎族Boss并杀之，从而获得大量玄兵石。

其次，强势帮会的成员聚集在一块儿，的确人多势众，但分散后战斗力势必会减弱。普通玩家可以寻找大批志同道合之士，组建夺宝联盟，在战场与强势帮会周旋。哪里的敌人少，夺宝联盟就抱团前往该处，杀敌夺宝。

第三，除了玄海战场，苏州四绝庄副本也有一定几率掉落玄兵石。

综上所述：虽然强势帮会在海底战场占有较大优势，但平民玩家依然有办法与之游斗，体验海底战场的独特魅力。当然，要想尽快获得大量玄兵石，还是加入一个强势帮会比较靠谱。

改变三：

坤地真元盘解封

上古神兵与海底战场，仅仅是新版内容的一部分，“坤地真元”、“万宝随身换”、“绚丽兽魂”等新内容虽然没有前两者高调，却同样影响并改变着我们的江湖生活。

以坤地真元盘为例：坤地真元盘由衣服、护肩、手套、腰带、鞋子、帽子6大防具构成，它将进一步强化玩家们的生存能力，因为绝大多数玩家都会选择体力或血量真元。它的出现，也在无形中拉开了普通玩家与软妹币玩家间的差距，尤其是血量差距。

另外，由于乾、坤两大真元盘双双开启，原本潜藏的真元盘隐藏属性也随之苏醒。只要我们在乾、坤两个真元盘的装备上镶嵌满蓝色品质的真元，就可以彻底激活真元盘隐藏属性，自身实力再度提升。

大侠，此事你怎么看？

依在下看，随着乾天、坤地两大真元盘先后开启，玩家间的差距不可避免会被拉大。高富帅们自然是追求紫色或橙色真元，而平民玩家则是以绿色或蓝色真元为主，伴有少许紫色真元。

如此一来，在PvP方面，高富帅单兵作战的能力再度加强，普通玩家在高富帅面前劣势明显；但在大规模战役中，高富帅的优势依旧有限，普通玩家各种高心法的控制技，加上人数优势，足以弥补己方在真元上的不足。在PvE方面，真元带来的影响有限，无非就是真元好的玩家副本活动效率高一点；真元差的玩家副本活动效率低一点，对于早已熟知并掌握各种PvE副本活动的玩家而言，真元好坏都能接受。

因此，我们大可不必将真元系统视作洪水猛兽。它虽然拉开了玩家间的差距，在PvP方面制造了不平衡因素，但这种不平衡只是相对的，高富帅依旧有可


玄海地形图


在祭台放置九黎饰物，九黎族头领便会出现


我被包围了！


开启了坤地真元盘的两个盘眼


蓝色真元激活的隐藏属性

能被吊丝逆袭。同时，它增强了所有玩家的战力，使我们在挑战PvE副本时更加轻松，更加效率；就这一点而言，真元系统给普通玩家带来了实惠与便利。

还需要补充一句：作为普通玩家，紫色与橙色真元离我们很遥远，但慢慢积攒一身蓝色真元还是有希望的；所以请以蓝色真元为目标，激活真元盘的隐藏属性，让自己更加强大。

改变四：

神奇的万宝随身换

90级以上玩家，可以前往洛阳（285，322）保时逸、楼兰（281，198）保时千、束河古镇（136，84）保时昆处，学习技能“万宝随身互换”，通过万宝镶嵌与万宝摘除功能，可以分别对备用宝石位进行宝石镶嵌和摘除操作。 备用宝石镶嵌后，我们可以利用“万宝随身换”技能，给身上的每件装备都制定一套备用宝石搭配方案，并随时随地瞬间完成当前装备上的宝石和备用方案之间的相互切换。这就是我们在前一期曾提到过的“宝石挪移”系统。

如今，面对触手可及的“万宝随身换”功能，玩家们又是怎么看待的呢？

大侠，此事你怎么看？

乐观高富帅：尼玛给力啊！以后哥出门就带上备用宝石，遇上属性防御高的，哥就换一种属性攻击宝石；遇上属性攻击猛的，哥就针锋相对，换上相应的属性防御装。哥的实力，让你们摸不透，猜不着，哈哈哈……

悲观高富帅：尼玛这不科学！万一吊丝们现有宝石与备用宝石都选用相应的抗性宝石，那我属性攻击还搞毛啊？搞不好我还有被逆袭的危险！

乐观吊丝：哈哈哈，终于不用被特二高富帅秒杀了，看我完美抗性气死你。

悲观吊丝：这下完了，高富帅们两套宝石，轮番蹂躏我们，活不下去了啊。

淡定的玩家：关我鸟事，我是来打酱油的，宝石换不换都无所谓。

综合各方观点，我们得出一个结论：万宝随身换的出现，无论对高富帅还是吊丝，都是有利有弊的。如果你能够根据自身所处形势，选取合适的备用宝石，随身进行更换，便有可能在战斗中取得先机；反之，就算你的备用宝石等级较高，却不符合你的需求，那便对你毫无帮助。

另外，必须强调：万宝随身换给玩家带来的优势仅限于单兵或小团体战役中，如果是大规模的群体战役，就算你时时刻刻将宝石换来换去，也无法影响战局。无数双眼睛盯着你，无数招绝技向你袭来，这可不是换身宝石就能化解的！

改变五：

兽魂化身“变色龙”

如果你是游龙、幻蝶、飞凤、清羽四种附体珍兽的主人，那么恭喜你，你将获得改变附体小精灵颜色的机会。

45级以上玩家，可在苏州（173，234）云四合、楼兰（112，121）云晓晓处选择“附体幻色”功能，消耗特殊道具“幻魂丹”将目前的游龙、幻蝶、飞凤、清羽4种附体效果随机改变颜色，幻化出更魅惑的外观效果，还有可能得到极为珍贵的稀有色！如果你对任何幻色效果都不满意，也可选择“附体幻色还原”功能，让兽魂回归最质朴的本来面貌。

大侠，此事你怎么看？

依在下看，“附体幻色”势必会得到女性玩家的青睐。此功能与服饰染色、发型设计等观赏性功能类似，不会影响战斗结果，却以华丽的视觉效果博得了女性玩家的认可。可以预见，在不久的将来，我们会看见许多女侠后面都拖着一个五颜六色的小精灵，它们便是“附体幻色”的产物。

综述

新资料片“神兵海域”带来的精彩内容还有许多，它们或多或少也影响着我们的江湖生活。面对新内容的到来，面对生活的改变，我们不妨坦然而乐观地接受。因为江湖原本就不平衡，能够平衡的是人的内心。

用乐观的心态看待“神兵海域”，你就会发现无穷无尽的乐趣。



全蓝色真元，平民玩家的梦想



学习“万宝随身换”技能



镶嵌备用宝石



有了“万宝随身换”，走遍天下都不怕！



瞧我身边的绿色小精灵，它便是附体兽魂

鹿鼎记 **■制作：**搜狐畅游 **■运营：**搜狐畅游 **■游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 **■官方网站：**http://ldj.changyou.com/

《鹿鼎记》那些奇闻怪事

■四川 阿鱼

“城战里的‘妖怪’”“虾兵蟹将要翻身”……自从《鹿鼎记》年度资料片“连城诀”上映后，这原本就不平静的江湖更是怪事频现，令人防不胜防。

怪事之城战里的“妖怪”

与情景重现

硝烟弥漫着龙掘之境，烽火点燃了城市大旗。今天是龙掘之境城战日，所以在这片古老的大地上，人人都是战士，处处都是危机。

一个由猛将、剑客、火枪、药师组成的偷袭小队，悄悄地靠近一个被敌人忽略的城市。“哼哼，哥等了两个星期，终于等到这个偷袭的机会了！”带头的猛将满脸笑容。“就是，就是！”说话的是一脸猥琐的剑客，“这座城市的敌人以为自己在大后方，很安全，所以都去支援前线的城池了。千载难逢的机会啊！”“贱客！”火枪说话了，“你丫一会儿别和我抢人头，这守城的都是些老弱残兵，你就让给我算了。”这三位爷肆无忌惮的言语令美丽的小药师有些担心，她用好听的声音提醒道：“你们可别大意啊，我听说有一批新式武器投入到了城战中，据说挺厉害……”

“厉害？”猛将不耐烦地打断了小药师的话，然后鼓起了手臂上的肱二头肌，“你当我金钟罩、铁布衫是吃素长大的吗？”“哼，你以为我的隐身术是用来打酱油的吗？”剑客紧跟着说道。“还有我的子母烟云弹，这玩意儿可是立马见血的！”火枪不甘示弱。这三位爷信心爆棚，完全没注意前面有一个奇形怪状的家伙正靠近自己。这家伙酷似人形，却是由金属铸成，就像是没有生命的傀儡娃娃。药师似乎察觉到了一丝威胁，连忙后退，嘴里还喊着：“大家小心，这东西看上去很邪乎！”

三位爷轻蔑一笑，一拥而上。“看我金钟罩！”“看我刺杀术！”“看我子母烟云弹！”“轰隆”一声巨响，奇怪的家伙突然爆炸了，猛将、剑客、火枪全部阵亡。药师狂奔而逃，一路大叫：“妖怪！妖怪来了！”

怪事揭秘

其实那奇形怪状的家伙并非妖怪，而是传说中的新式武器之一。

《鹿鼎记》新资料片“连城诀”给我们带来了各式各样的新型战争工具：补给塔、复活塔、攻击塔、兵营、炸弹人、沉睡神兽。此外，战士们还可以施展秘术，让自己变成犀利的加农大炮，以无坚不摧之力，猛攻对方城池。

点评怪事

战争器械在一定程度上提升了弱势城池的生存能力。尽管器械有攻有守，但“沉睡神兽”、“炸弹人”等出色的防守型器械告诉我们：在机械领域内，防守是强于攻击的。因此，弱势城主们终于可以将悬着的心放下一点点了。相应的，强势城池在战争器械的辅助下，更加固若金汤，弱势一方的偷城战术极难奏效。

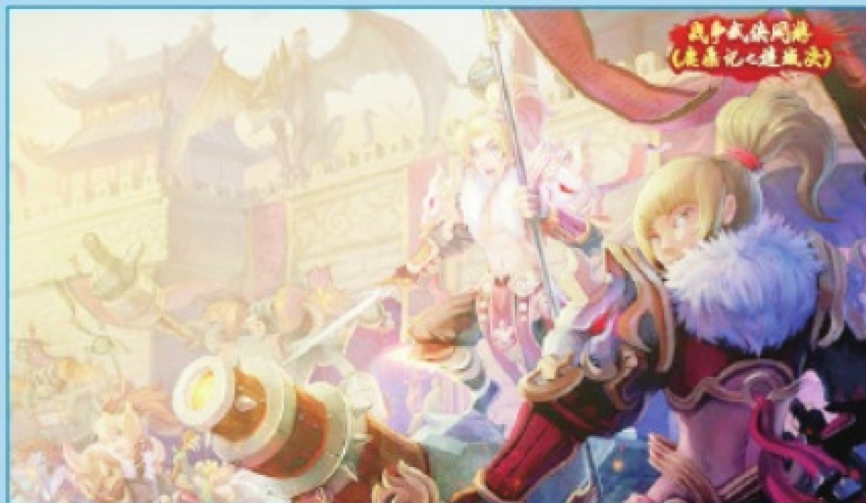
怪事之虾兵蟹将要翻身

东海怪事

居住在蓬莱海边的渔夫最近有点烦。不知为啥，东海那些老实得像鹌鹑一样的鱼虾，这些天却像打了鸡血一样，竟然主动攻击渔夫们。这些海洋生物不仅攻势凌厉，而且犹如神灵附体，杀伤力极强。渔夫们抵挡不住，纷纷溃逃，不少渔夫受伤严重。

蓬莱属于天地会的势力范围，这捕鱼其实也是天地会的经济来源之一；因此，天地会上上下下都对这东海发生的怪事极为关注。

这不，韦小宝香主利用自己爵爷的身份，从精锐水师里征调了一批水鬼，潜入东海打探消息。谜底由此揭开！



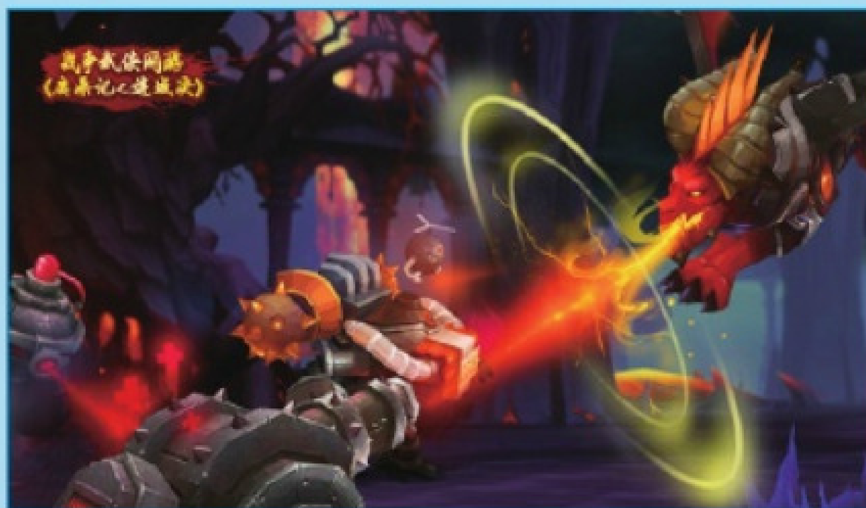
新玩法，新城战



不怕死的炸弹人



攻击塔



变身加农炮



向海底进军

怪事揭秘

原来，在蓬莱以东的海底，有一个景色怡人的水下世界，名曰“东海洞天”。这里盘踞着着四位水族精英，分别是：蟹将敖崇、螺将椒图、龟将霸下、章鱼将军仪狄。他们在这海底修行近千年，习得了一身好本领。

蟹将敖崇血厚防高，更有杀伤力极大的群攻绝技，危急时刻还能凭借“金蝉脱壳”之术，让自己在败中求胜。螺将椒图虽然血量较少，去拥有极强的攻击力，还拥有疗伤绝技。龟将霸下综合了敖崇与椒图的优势，血厚防高，攻击也强；而且，它还身怀逆天神技“同生共死”，据说无人能够接下这亡命一击。作为东海洞天的终极oss，章鱼将军仪狄的“缠绕之盾”“琼浆斩”“望潮鞭”、“破空凌波”“挥毫泼墨”五大绝技令人防不胜防。这四怪有了一些本领就变得野心勃勃，以东海洞天为据点控制东海海域，然后占领蓬莱，进而进取中原。

了解情况后，韦小宝招募天下英豪，征讨水族四将，并亲口允诺：“东海洞天的宝藏归各位豪杰任意取用。”消息一出，豪杰们闻风而动，纷纷赶往蓬莱。

点评怪事

在神秘而美丽的东海海底，调戏一群虾兵蟹将，抱得珍宝归，这种感觉实在太美妙了！

怪事之神州处处雇佣兵

情景片段

两位没有城市的玩家在昆明城相遇。

甲：“嘿，一会儿我们去挑战神龙秘境吧？”

乙：“不去！我要去参加城战呢！”

甲：“你妹儿，这是怎么了？我今天问了10个没有城市的人，可这10个人都说要去打城战！你们城市都没有，还打城战干嘛？瞎操心！”

乙：“奥特曼了吧！现在有新出的雇佣兵系统，专门花钱请人打城战。”

怪事揭秘

“雇佣兵”是“连城决”资料片新增加的一个系统。龙掘城战期间，攻守双方的城主可以发布募集令召集雇佣兵，而玩家们则可以任意选择自己要帮助哪方。不仅是散人玩家可以加入雇佣兵，就算是已加入帮会的玩家也可以加入。

点评怪事

无论是城主，还是没有城市的普通玩家，“雇佣兵”系统都给他们带来了不同的好处。城主可以通过招募雇佣兵，强化己方城市的防御；无城市者可以参加雇佣兵，在体验刺激城战的同时，赚取丰厚报酬。

怪事之烈火穷奇也能飞

亲历者说

那天，我在龙掘之境平安城里闲逛，无意中抬了抬头，竟然看见一头穷奇在天上飞翔。这尼玛太不科学了！穷奇不是陆地上最霸气的坐骑吗？怎么飞到天上去了？谁允许他飞的啊！

怪事揭秘

这位亲历者被怪事刺激了，所以有些语无伦次，还是让笔者为大家揭晓答案吧。不错，那天在天上飞翔的正是烈火穷奇，在经过高人训练后，它早已具备了载人飞行的本领。与烈火穷奇一同出现的新飞行坐骑还有亘古轰龙与云翼蜥龙。只要你拥有一枚龙之幻化丹（轰龙丹或蜥龙丹），就可以将任意一只永久的普通飞龙幻化为亘古轰龙或云翼蜥龙。同普通的飞龙相比，亘古轰龙与云翼蜥龙拥有数十种绚丽外形，飞行速度也大为提升。

点评怪事

没有什么好说的，两个字：给力。

综述

一个接着一个，《鹿鼎记》新资料引发的怪事还在上演。你，不用害怕，坦然享受吧。



Boss敖崇的坚硬护甲好似不死之身



当虾兵蟹将遇上机甲战士



此处是否埋藏着宝藏



强力佣兵前来支援



全新飞龙坐骑

本月头条

《九阴真经》"华山论剑"正式上线

11月1日，由游戏蜗牛与盛大游戏双核运营的2012武侠网游《九阴真经》正式宣布于当日开启全新版本"华山论剑"。该版本再现了华山之巅比武论剑的五绝争霸传奇之战，同时开放了全新武学——《逆天邪功》《葵花宝典》等等，在内容创新上，《九阴真经》还借鉴魔兽的DotA类即时对战模式，结合古代行军夺旗的沙盘策略，形成了史诗般的幽云十六州战场对决。



今年的五绝称号究竟会被谁获得呢？

头条看点：武学永远是《九阴真经》的核心，在此次"华山论剑"版本中，包括《葵花宝典》《吸星大法》《雪斋剑法》《惊鸿刀法》《逆天邪功》等很多出现在武侠小说与电视作品中的武功都在九阴江湖中得到展现，这圆了很多玩家心中的梦想。

■《九阴真经》开放幽云十六州，类DotA战场



完成军务会得到换取最新武学的凭证

此次《九阴真经》"华山论剑"全新版本正式开放了幽云十六州，开创了全新夺旗对垒玩法。玩家可加入大明义勇军势力或兴蒙复国军势力参与到势力玩法。除了需要击杀对方的敌军主帅外，还需要玩家参与到"运送粮草""击杀头领""争夺据点"等各项军务中。而每一项军务的完成，都会影响到各自或敌对势力的士气及出兵快慢。这种类DotA型即时战略模式，可以让玩家体验到郭靖率群侠守襄阳的惨烈和雄壮。需要注意的是，参与到幽云十六州势力对抗玩法并作出贡献的侠客可获得战功凭证——幽云十六州阅历凭证，使用阅历凭证可在特殊的江湖人物处兑换双剑武学《流云剑法》。

■《九阴真经》奇珍异宝恩仇录同步上线

此次《九阴真经》"华山论剑"全新版本同步上线了奇珍、师兄与恩仇三大系统，这使得《九阴真经》的玩家互动渐呈立体化发展。师兄系统使得玩家互动修炼更加便捷；奇珍系统让经脉更加精纯；恩仇系统的上线使得部分NPC身上挂了有怨报怨的对话选项，输入玩家名称即可对其进行整蛊，当目标进行刺探、夺书、团练、禁地、运镖时，会在其身边出现NPC进行骚扰。奇珍是散落江湖的一些珍稀物品，服用后能获得对经脉的加强效果，每一条经脉有一种奇珍能对其加强。服用奇珍时需要购买药引，可选择使用碎银或官银支付，服用效果分为十种档次，每次服用奇珍都会替换上次的效果，当玩家服用奇珍获得了最高档次的效果时，将不能继续服用此种奇珍。奇珍可增强一定的基础属性，服用档次不同奇珍所增加的效果亦会有所区别。

盛大活动

《九阴真经》活动

《九阴真经》是由游戏蜗牛历时5年研发，投入亿元推出并与盛大游戏双核运营，致力诠释中国武侠文化的大型多人网络游戏。以真武侠为理念构建了纯美中国风在线江湖，表现出中国武侠的核心元素：内外兼修的神奇武功、秀美壮观的古代山河、有情有义的江湖外传、正邪英雄的武林争霸。并融入了无等级、创新PK、奇遇等一系列真武侠元素，还原出一个真实恢弘的武侠世界。

请判断出下面3题的正误：

1.屠龙刀是本次《九阴真经》华山论剑冠军获得的武器。

2.幽云十六州夺旗战场玩家不能选择兴蒙复国军势力。

3.幽云十六州阅历凭证可以兑换双剑武学《流云剑法》。

活动参与方式：请判断上面3题的正误，并将正确答案写于回函卡上或随邮件发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2012年12月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年2月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《九阴真经》30元点卡或1个月江湖名俊特权。

2012年10月中旬刊有奖问答中奖名单

湖北 李立涛

四川 张岑

山东 林强



武林群侠，华山论剑

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》门派武学PK之道（上）

■北京 浮云

我们心中所向往的江湖，是融入见招拆招的多变的武学江湖。2012年真武侠网游巨作《九阴真经》将传统武侠世界的诸多精彩绝学——搬入游戏世界，虚实相间的招式变化，实在是网游PK历史上最具有创造性的改变。

传统网游中，竞技对决往往是千遍一律的技能123456如同打键盘似的定律，尤其是受职业限制，一个技能走天下的现象已经无从避免了，的确，一招鲜吃遍天，已经是传统网游的普遍定律。

玩家对《九阴真经》江湖绝学趋之若鹜，但是对于大多数玩家而言，江湖武学并不是轻易能获得的，需要一定的精力和财力。由于不少玩家只关注到江湖武学的精妙，往往忽略了各自门派基础武学的可贵之处。殊不知如果玩家充分掌握了各自门派武学中某一套路的精髓，在江湖中同样能闯出一番天地。

《九阴真经》千种武学的存在，从头到脚置换了以往单一的PK模式，将见招拆招融入了武学当中。且不论层出不穷的禁地武学和江湖武学。当你进入任何一个门派中，你都将会得到各有千秋的三套武学。因此，即使同门派PK也充满了变数，从根本上保证了玩家打斗时，不会出现单一技能的对轰的状况，武学体系比传统网游更复杂了数倍，下面来一一探讨。

少林派

门派主PK套路：太祖长拳

门派辅助PK套路：韦陀棍法

主PK套路简介：少林太祖长拳作为门派武学中近战最具有代表性的武学是毋庸质疑的，其在近战过程中，拥有锁定破防虚找，击晕，击退。其连招一旦释放完美造成的伤害在2内之前是非常可怕的。

主PK套路连招：翻天辟地——进步冲撞——（击飞一瞬间）燕行过去——双抄封天——窜步偷心——虚步断肘。

门派武学PK技巧：

1.在使用太祖长拳过程中，必须注意的是由于网络延迟关系，延迟高于100的玩家在破防击倒起身后可能连不了翻天辟地，所以请网络延迟在100以上的玩家注意使用窜步偷心代替翻天辟地。

2.少林太祖长拳其核心在于翻天辟地的应用，如下我列举集中情况可以使用，其使用操作难度从上到下递增。

①破防情况下的虚步断肘后接（网络延迟小）；

②起跳瞬间释放；

③穿云纵落地之后（需要预判落地位置）；

④敌人计数5秒左右放下架招的一瞬间。

3.需要注意的是，落步盘花的释放同上述情况，并且如果使用了虚步断肘，必须是破防击倒状态才可以使用落步盘花，否则会被自动格挡。

门派辅助PK套路释放技巧：

韦陀棍法：使用唯一机会是对方没有招架状态，并且自己满怒，可以使用。

苍龙归海——伏虎听风——平地飞龙——红霞贯日——苍龙归海——伏虎听风——任意技能（只要未冷却，跟网速有关）——苍龙归海，本连招套路即使最后一击被格挡也有非常巨大的伤害。

锦衣卫

门派主PK套路：鹰爪拳与追魂爪

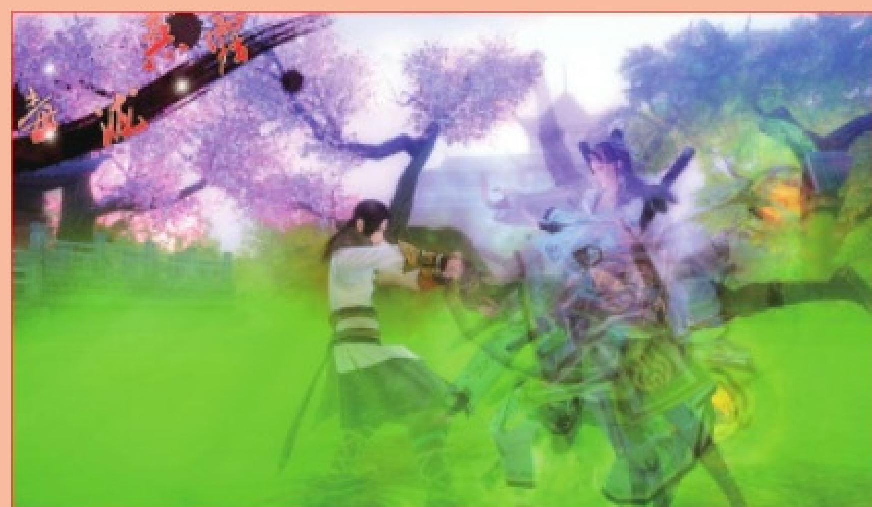
主PK套路简介：锦衣卫套路中招式各个IMBA，即拥有江湖人称流氓拳的绝世拳法，又拥有远程职业噩梦之称的追魂爪，实在是PK一大热门职业。其招式附加效果拥有击倒，击飞，击退，还拥有持续时间很长的远程状态摔倒技能。



帮助禁地Boss打退来犯敌人也可以获得宝盒奖励



第一次进入副本，心情激动复杂



禁地战斗结束后会有相对应的评分



临阵换套路可以打乱对手的战斗节奏



每个禁地的陷阱都各具特色，玩家需小心谨慎前行

主PK套路连招：

鹰爪拳：

大鹏展翅（或鹰翔霆击）——啄目争珠（网速不好可不接）——鹰击长空——鹰扬虎噬——鹰扬万里。

追魂爪：

对方招架：魅影惊鸿（使用后需要向后躲闪或向前燕行追击）——鬼爪探幽——白骨摄魂——血雨腥风——网速好的话接大漠孤魂，网速不好燕行闪开。

对方无招架：白骨摄魂——鬼爪探幽——血雨腥风——大漠孤魂（若有怒气在出招最后一瞬间使用，有经脉后无收招动作）。

门派武学PK技巧：

鹰爪拳：

1.锦衣卫PK实际上是最考验操作和网速的了，如果你有一双闪亮的眼睛和飞一般的网速，那么恭喜，你基本锁定胜了一半了。

2.为什么1中这么说呢，就是因为下面这个套路-鹰爪全，一定注意的是，在这个套路中核心技能为啄目争珠，大鹏展翅和鹰翔霆击的连用。

3.人物跳起来后瞬间识别对方是否招架，如果不招架瞬间使用鹰翔霆击，反之则使用大鹏展翅。如果对方燕行走开，马上放一个啄目争珠。

4.鹰爪全大招无锁定伪霸体技能，注意释放过程中燕行闪来闪去防止诸如少林的晕眩技能。

追魂爪：

1.在对方游走战术中，使用追魂爪是个更好的选择。

2.在使用鬼爪探幽过程中必须在如下几个场合使用：

①破防情况下燕行后接；

②对方起跳瞬间释放；

③穿云纵落地之后（需要预判落地位置）；

④燕行完毕前0.3秒左右（因为有自动格挡）。

3.鬼爪成功后可参照连招，尤其配合锦衣卫3内效果那个伤害杠杆的。

峨眉派

门派主PK套路：云霞刺

门派辅助PK套路： 别离刺 金顶绵掌

主PK套路简介：峨眉套路拥有云霞刺仅次于武当的恢复能力和别离刺的强势攻击能力，所以峨眉PK主要靠前期别离刺攒“离苦”状态。峨眉的技能拥有无匹的霸体范围晕眩，层数叠加可以非常高的强势Buff“离苦”，也拥有击飞，击落等控制技能，可能是因为峨眉都是女孩子玩，鲜有高手，但是一旦出现一个高手，其必然是非常犀利的。

主PK套路连招：鉴于峨眉套路对于新手必须掌握的“耗”和“控”两个字，如下总结两种连招打发。需要注意的是峨眉必须开启增加“离苦”状态的架招才能用好“控”。

云霞刺（主耗）：

朝云暮雨（对方飞到空中）——过眼云烟——拨云见日——云蒸霞蔚（此技能一定要一直跟上）上述套路旨在离苦状态通过格挡叠加。

别离刺（主控制和高伤害）：适用于操作好的玩家。

起手跳起，若对方格挡则——离魂去影——（迅速接）雨恨云愁——爱别离苦——伯劳飞燕——燕行过去接爱别离苦——离别愁绪，若对方不格挡则——（迅速接）雨恨云愁——爱别离苦——伯劳飞燕——燕行过去接爱别离苦——离别愁绪。上述套路必须注重离世绝俗和生死离别的应用。

峨眉武学PK技巧：

1.在峨眉整个PK套路中，使用云霞刺时一定注意回复，但是如果释放悬丝断脉需要一定斟酌，在大部分情况下这个技能是给对方攒怒气的。

2.高手尝试直接使用冲锋技能的打断效果和霸体范围眩晕的应用。


每个禁地都掉落相对应的武学残本


每个禁地都有自己独特的故事情节


每个难度的禁地都有对应的进度


青云堡的九宫格关卡十分有意思


青云堡的战斗让我们重新认识武林禁地

3.别离刺其核心技能一个是离魂去影是唯一一个破防能够完全去除对方怒气的虚招，作用之巨大不再累述。第二个就是霸体眩晕技能，尝试练习完成这个技能时，跳起跟释放时间小于0.5秒打到秒放。

4.峨眉套路注意格挡的应用，当“离苦”状态叠加超过20层之后，所造成的附加伤害，是非常巨大的。

5.峨眉双刺套路是对付极乐双刺最好用的套路。

君子堂

主要PK套路：逍遥腿法

辅助PK套路：落英飞花剑

君子PK常用的2个套路中，逍遥腿法虽然控制技能很少，只有虚招破防时候能倒地，灵蛇能踢飞以外没有没有其他可控性，但是他的爆发也是有目共睹的强大。腿法在PK是中，首先可以采取2种策略：一种是激进的冲上去和对面打，来引对面攻击，格挡后，触发身法，将伤害提高后，压着对面打，这种的好处在于对面不敢放松警惕始终要小心应对，坏处自然也明显，就是对面的怒气聚的比较快如果出现失误就会让对手的大招招呼到自己身上。

第二种就是打防守反击，让自己获取Buff，然后找对手的破绽，对其进行破防+灵蛇的2连击，然后接上姗姗，对手不死也残废了，这种打法在打峨眉的双刺时候需要小心对手的破防技能，所以姗姗有时不一定非要破防才能上，不破防在迫不得已的情况或者要强杀对手的时候也是需要果断的打上去。

第二个常用的是落英飞花剑，这套技能控制性很不错，控制性毋庸置疑，在经脉强化后，得到的英雄泪连招可以快速帮助我们把对手挑飞，再接上落英飞花，也许有人会接不上，那是一个小技巧，在挑飞对手的同时，玩家需要向前跳小半步，这样就可以在空中接上落英飞花，打落对手，倒地后开上风花雪月的无情大风车，这一套的伤害很高，该套技能中“风花雪月”也是君子堂的成名技，能帮助玩家应付PK中的很多控制技能，在用这套套路的时候也拥有回复能力，虽然只能回复瘀血，但是在战斗中一丝血也许是决胜的关键，“杏花春雨”这个技能也是相当不错的回复手段，而且在技能范围中，对手是不敢盲目的进来和你打，在这个范围的风车攻击有伤害加成，所以可以在这个范围内调整一下状态。

双剑技能，PK不常用，但是也还是有个别人会喜欢用这套技能打个游击，风筝的战术。

极乐谷

核心技能：腐骨掌，追风刀

辅助PK套路：天绝地灭刺

腐骨掌在前期PK中效果很显著，每个技能都能给予对手持续掉血的Debuff，让前期血少的时候PK变得很恶心，虚招和揣骨的制空能力又很强，让前期对手没法使用穿云，而这套的核心钻心刺骨，我们俗称的毒瓶子，在地上丢个毒雾，走出范围的则晕眩，虽然在有雁行的时候看上去作用不大，但是可以选择在对手冲过来的时候对自己放，同时按着架招，丢出后，可以招架对手，而对手出去后会晕眩，给你一次反打一波的机会。

追风刀是一套很强势的套路，主打的是封招，这是一个很可怕的属性，而追风刀有又打飞人的技能，这样让PK时自己更容易控制对手，在打出龙卷风云的封招效果的时候对手的第一反映肯定是雁行飞走，这时候你可以选择用力劈远程给与对手打击，也可以选择用雁行+快刀乱麻冲锋，追击敌人。追风刀的大招其实PK中不常出现，因为他是无锁定的，对手可以逃开，但是可以选择在打飞后开出来上封招还是可以的。

天绝地灭刺这套是在开了3内后崛起的一套招式，依靠极乐3内的吸血效果，基础血量也上来了，成就了这套招式以命搏命的打法，这套技能虽然只有2个进攻技能，但是伤害实在是非常之高。虽然只有大招有个击飞，但是在开满Buff后的伤害，即使是格挡也伤不起，成为现在阶段很强势的一个打法。P


全新禁地雁门关将于下个资料片开放


使用怒气技能要掌握好技巧


熟练使用已掌握套路可以有效制敌


在禁地中最好集体行动，单独作战危险系数极高


掌握战斗节奏才能对敌人造成致命打击

汇众教育
本期推荐
北京公主坟
（游戏）校区

把握游戏行业紧俏点 实现完美人生

23名“2010特别游戏人才培养计划”毕业生于2011年10月10日全部成功进入职场，顺利实现了游戏转化为职业的美好梦想。

近日，学院陆续收到来自这些莘莘学子的锦旗和感谢信。在踏入汇众门槛的那一刻，有多少人怀疑，多少人犹豫，甚至不解。是的，一笔费用，一年投入，未来是个未知数，甚至部分家长提出质疑：在大学生就业难已成社会问题，甚至连实习、零起薪也遭遇难题的今天，汇众教育如何能让应届大学生获得一份薪水不错的工作呢？

据教育专家分析，当前大学生就业难主要有两个原因：一是大学生自身能力不足而被用人单位拒之门外；二是高等教育和劳动力市场结构性失衡，导致学生所学专业与市场需求不匹配。

大学生被用人单位以能力不足为由拒绝，大部分情况是因为他们动手能力差，不能快速上手开始工作。因此，汇众教育北京公主坟（游戏）校区特别注重培养学生的实践操作能力，入学即签《就业推荐协议》，为学生推荐实习和工作单位。

所学专业与市场需求不对口是大学生就业难的另一个原因。根据麦可思《2011年大学生就业蓝皮书》，英语、法律等热门专业的人才市场已经接近饱和。这些专业的毕业生要想实现对口就业比较困难，应该考虑向其他专业转移，新兴的动漫游戏行业就是一个不错的选择。据统计，2010年中国网络游戏市场规模合计349亿元，预计未来3年年均复合增长率将超过20%。如此巨大的产业需要大量的劳动力来支撑，对相关人才的需求十分强烈，估计人才缺口达百万之众。在此，汇众教育可谓为那些对动漫游戏行业感兴趣的年轻人提供了一条成长捷径。

汇众教育成立八周年，北京公主坟（游戏）校区作为其直营中心，在谱写着中国游戏教育的传奇，用短效经济的方式，承载并托起了民族游戏教育的希望。虽然近年来高校也在陆续开设游戏专业，来满足此朝阳行业大缺口的人才需求，但是高校复制人才的速度以及高校教学的非实战性也给行业的跨步前进带来了诸多不便。而汇众教育的平台采用科学的课程体系，实战型教师团队，市场前沿的技术打造着数字娱乐教育的专业品牌。同时，汇众教育在七年的风雨历程中，不断的为企业输送实用型人才，可能学生仅仅是个高中生，但是动手能力，实战能力，团队合作能力都在这一年的教学和项目中得到了塑型，决不逊色于高校理论教育为主的“培养结晶”并深受企业好评。同时也建立了全国范围的就业网络，这是铁打的事实，是后继学员成功就业的有力保障。

今天，在学员供不应求的条件下，汇众教育北京公主坟（游戏）校区又大胆尝试，跨出了有份量的一步：学院在安置和跟踪本体系学员的基础上，也协助北京吉利大学、北京民族大学先后成功就业了多名游戏爱好者。这些学生在屡次碰壁之后，甚至想到了放弃这个高薪朝阳的产业，但是学院在了解了学生情况之后，积极组织就业指导、并由校区肖楠老师，袁超老师为学员做作品和项目指导。这些学生的成功就业，更增加了全校师生的信心。在当今社会，大学生就业紧张的局势下，学院画龙点睛的指导和培养给这些人才模型做了最美的雕琢。

近日，汇众教育推出了“2012大学生就业保障工程”根据当前高校或高中生的游戏兴趣特点，结合企业紧缺的岗位需求，专门开设了2012年骨干技术人员培养的精品学习计划，同“北京目标软件”“北京蓝港在线”“趣游”等多家知名企业签约，由从业五年以上的优秀教师亲自执教，打造一流的实用型明星学员。公主坟游戏校区任重而道远。“凭事实说话，凭实力居高”是公主坟校区能风雨无阻走到今天，并能飞的更高，走的更远的最好证明！

游戏高薪签约班：

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

汇众教育
本期推荐
北三环
（游戏）校区

就业新出路 游戏人才月薪冲万

"风水轮流转"，十年前最热的法学、外语等专业已成为"就业困难户"，时下什么样的专业人才走俏职场？校企联姻打造动漫游戏界最IN精英人士。

就业新出路 游戏人才月薪冲万

每到年底又进入了大学生就业季节，每到这时学生中间也是几家欢喜几家愁，大学专业选择比较好的学生大四上学期就搞定了工作，不用每天发简历，跑招聘专场，大量面试碰壁，每天的悠哉生活羡慕死了工作没着落的学生。今年更是特殊的一年，国际经济形式恶化，中日关系矛盾，国内通货膨胀，外资撤出，很多制造业以及中日合作项目都缩减、叫停，就业机会明显减少，大学生感到了不同以往的就业压力。与如此严峻的大学生就业形势截然不同的是，最近北三环游戏学院迎来了新一个班级的就业高峰。全班25人，平均工资5226元。每个学生的脸上洋溢着难以抑制的喜悦。大家都非常感谢任课教师杜老师。内向的张路嘴角一直挂着微笑。去年这时的他还在为了工作一筹莫展，他是河北一家职业技术学院毕业的计算机系大专生，大学生活基本是应付考试过来的，实际的工作能力根本没有。参加了两场招聘会自信心全无。找什么工作呢？随便做个工作听师哥和师姐的介绍，后期还得面临转行，他们建议他继续学习，掌握一个计算机的专长，他也觉得参加一个岗前的培训学习可能能更好的适应工作。于是从网络上搜索找到了游戏学院，进过比较，入学于北京汇众教育北三环游戏学院。入学后听了杜老师的讲课，上了C++课程后，才感觉什么是真正的C++，才真正对C++有了深层次的了解，原来如此博大精深。学习的过程是辛苦的，但是有老师和同学相伴，有战友有导师，让自己客服了无数次的难关。现在他已经成为了一名游戏程序开发工程师，就职于北京望京一家游戏公司，刚去月薪是5500，他用自己的第一笔工资给父母买了按摩椅，父母很欣慰，也很感激学校。

汇众教育北京北三环（原劲松）游戏校区（http://ot.gamfe.com）作为汇众教育成立最早，师资最雄厚的直营校区，其学员就业率一直位居前列，在业内拥有良好的口碑，这和校区优秀的教师团队有直接关系。优秀的师资是北三环校区最为自豪的，学生能不能成才，老师起到很关键的作用，北三环校区最让人高兴的就是拥有一支稳定、专业、负责任的师资队伍。其中，以金山游戏公司项目经理杜守跃、汇众教育金牌老师姚建楠为代表的师资，是全国优秀的教学团队，获得了全国教学、就业较高评价。北三环校区的讲师不仅要精通专业技术，还得懂教学、爱学生；不仅要授课传教，还要协助班主任，就业老师保证学生的出勤率、考试率、就业率；每个周末还免费给学生辅助练习。40度的酷暑天，学生都不一定来上自习，老师还会照常上班，给基础差的学生补课。相信在名师指导要求下，加上自己的努力，你会成为老师的高徒。

汇众教育经过多年潜心研究，结合中国创新教育理论与人才培养特点，并广泛与数字娱乐领域内企业共同探讨，创造出一套先进的创意型技术人才培养体系。该体系经过七年的运营并不断优化提升，已将数万名学员培养成为数字娱乐领域的新兴人才。

针对行业内专业知识体系缺乏，汇众教育有一个几十人的专家研发团队，每18个月更新一次课程体系，保证我们的课程体系是市场上先进的，前沿的，贴合企业需求的技术，培养出来的人才是完全符合企业用人要求的。

汇众教育北三环校区在八年的办学中积累了丰富的就业资源，和国内各大游戏公司都建立了合作关系，很多学生经过3年左右的工作经验积累已经走上了管理层，成为企业的技术和招聘骨干，给校区也提供了大量的就业资源。

选对高发展高福利的行业，加上优秀教师的指导和自己的努力，2013相信你会成为就业大军中突起的异军。好技术也会成为你职业发展的奠基石。

汇众北三环学校郑重承诺，入学签订《就业推荐协议》，学不会免费重学。

学生作品展示





汇众教育
北三环（游戏）校区

咨询QQ： 1181781806
1264696851
122241043

咨询电话： 010-51288995
400-6880-189

学校官网： http://ot.gamfe.com

学校地址： 北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

汇众教育
本期推荐
济南（动漫游戏）校区

网游企业一将难求 校园人才备受关注

父辈人眼里，老老实实上大学，毕业后考上公务员就是最好的人生选择了，我就是在这样的教诲下来到省城大学的。

业内曾有戏言，网游什么都缺，就是不缺钱；网游什么都不缺，就是缺人才。虽是玩笑，却生动描述了这个庞大产业对人才的渴求。不同于其它产业，网游行业最核心的竞争力，就是人才。人才的多寡，直接影响到一个企业在产业的地位。9月14日，金山软件宣布将在北京、天津等全国是一个重点城市招聘500名大学毕业生；9月17日，腾讯公司启动校园招聘活动，宣布今年将在全球范围内招募2000余名高校人才；9月18日，网易CEO丁磊将亲临清华大学做主题演讲，计划在全国范围内寻觅800多名充满创意和活力的专业人才。

在这种激烈态势下，网游人才的行情也极速看涨。进入游戏行业，优秀毕业生拿1、20万元年薪不稀奇，2、30万元也大有人在。今年网易给应届毕业生开出的最高年薪就是30万元，其它大公司的出价与此也相差不多。与之形成鲜明对比的是传统行业不变的低薪高门槛，根据智联招聘的职业专家郝建介绍，今年本科应届生起薪在2500元/月。

游戏开发紧缺岗位及行业参考薪资（元/月）

游戏策划架构师 3000～6000
游戏角色建模师 5000～8000
游戏场景设计师 5000～8000
2D动画设计师 4000～7000
3D动画设计师 6000～10000以上
手游程序开发工程师 5000～7000
2D网游程序开发工程师 5000～8000
3D网游程序开发工程师 8000～12000以上
次世代游戏美术设计师 8000～12000以上
创意总监 10000～50000

老板网上晒房，拉拢人才人情味十足

成都创业的葛斌斌就在网上晒起了经他多方联络为员工团购的“员工房”。虽然团购员工房无法与许多大公司盖房送员工的手笔相媲美，但老板亲自忙前忙后也算人情味十足，业内公司对人才的渴求可见一斑。

去年年中，腾讯公司宣布“安居计划”正式启动，将在3年内投入10亿元人民币为首次购房员工提供免息借款；人人网推出“情系人人无息贷款购房计划”，符合条件的员工可申请20～40万的无息购房贷款；史玉柱宣布在上海松江区买地为员工盖房；网易决定打造“人才公寓”提供给员工，公寓建成后，杭州当地1700至1800名网易研发技术人员都将享受到公司的福利……在晒过员工房后，葛斌斌还表示过几天将带领手下员工去买车，这样充满人情味的老板想必很受员工欢迎。

游戏设计开发：爱好与工作碰撞出的火花

中国各大高校2013届的毕业生们，可能会很惊喜地发现，他们的工作机会提前到来了。让我们看看成功入职的一流游戏企业的作品是什么人，需要什么条件？喜欢动漫游戏，专科以上学历，有独立作品，这就是济南汇众教育游戏专业毕业生的集体形象

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。

济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

学生作品展示





汇众教育
济南（动漫游戏）校区
咨询QQ： 800015399
咨询电话： 0531-82399012
学院官网： http://jn.gamfe.com/
地址： 济南市历城区山大路126号科苑大厦14层

汇众教育
本期推荐
中关村（游戏动漫）校区

从一个木匠学徒到游戏制作人的奋斗

在未进入汇众教育中关村游戏学院之前，陈立龙为了生计在社会中到处流浪。充满梦想与希望的十八岁，他却第一次尝到了人生的失意，仿佛青春之路就此断然。

王于是，陈立龙背上书包，被迫走上社会与这个陌生的集体接触，没有任何技术手艺，没有多余的能力和依靠，他成了名学徒工，学习装潢（木工）技术，开始了他的打工生涯。

从打杂开始学起，买菜做饭、搬运材料、清运建筑垃圾，干的都是些最脏最累的活。陈立龙是家中的独子，父母从未让他做过这么多又脏又累的事情。可因为当初学习不用功，今天没有了退路，如果连这份学徒的工作都做不好，将来还能做什么呢？转眼三年过去了，三年时间，陈立龙经历了太多，有太多的感受。三年的时光，社会在变，而他对社会上人和事的认识也在变，越来越有求知的渴望并随着时光的流失一天天的增强。21岁，还很年轻，难道真的要用这种低廉的手艺活来打发自己一辈子吗？不能！不能就此枉过自己的人生、流失自己的青春。陈立龙下定了求学的决心后，想以另一种更好的生活方式描绘自己的人生。于是他选择了汇众教育中关村游戏学院。

3年，陈立龙离别学校后在社会上整整闯荡了3年，再次坐在曾经几度出现在梦中的课堂，心里充满了激情和希望，第一次尝试到失而复得的感觉，他几乎欣喜若狂。从那天开始，汇众教育中关村游戏学院，托起了他腾飞的翅膀。

陈立龙很珍惜在汇众教育中关村游戏学院的每一寸光阴，珍惜这唯有的难得机会，在学校的日子里，他认真学习每一门课程，每天都会问自己，今天学到了多少、掌握了多少并整齐的备录于案。同时还给自己下定了学习目标，那时候他每天早上6点起来，预习当天要学业的课程，以便课堂上能让自己更好更快的掌握老师所教的知识，晚上下了晚自习，他都会在自习教室里多看一个小时的书，温故一天中所学的课程。由于陈立龙之前从事装潢木工手艺，在学校他自发组织了学生会里的先锋服务队，利用中午和休息时间免费帮学生宿舍做一些门锁及门柜之类的维修。每天虽然觉得忙碌，但也觉得非常充实有意义。

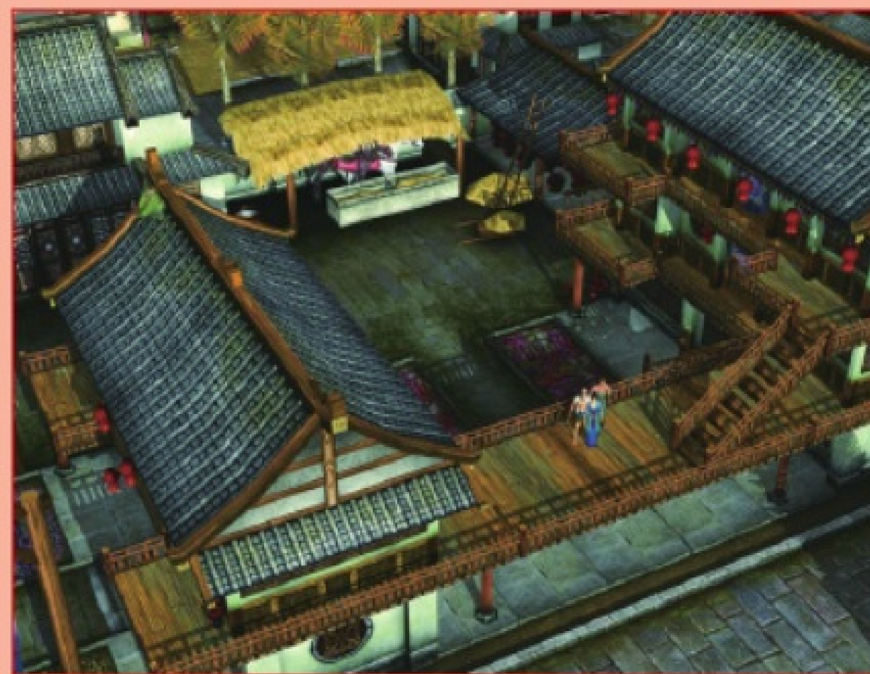
毕业在即，陈立龙说他永远忘不了第一次带着完整的简历和作品去学校推荐的企业面试的日子，一下子同时被几家游戏企业选中，而且开出的待遇都那么丰厚，这险些让自己不知所措。最后选择了北京炫美游科技有限公司任游戏3D美工一职，因为想在更宽阔的环境下学习更多的美术设计知识。

“人在不同的环境下可以学到不同的东西。”这种思想一直伴随着陈立龙。这也是他来到汇众教育中关村的动力之一，而在汇众教育中关村所学到的知识把关了自己的人生。“人往高处走，水往低处流。”这也是人生发展的常理。陈立龙说，回首青春历程，汇众教育中关村游戏学院扮演了良师、益友、方向标、指南针、母校等各个角色。

汇众教育中关村游戏学院：隶属于汇众益智（北京）教育科技有限公司。作为汇众益智的直属机构，中关村校区是全国成立最早、就业率最高的总部直属校区，自04年成立以来连续六年蝉联全国就业率第一，荣获07年度“游戏学院全国最佳培训中心”，08年度获得全国十佳校区、09年度“全国最佳就业中心”，校区座落于中关村科技园区，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，地理优越，科技、商贸氛围浓郁，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。中关村校区具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，校区与北京、上海、广州等全国多家游戏动漫企业合作，定向培养人才。入学签署就业协议，毕业输送到游戏动漫企业岗位工作，形成了产、学、研遗一体的教学模式，让学员实现兴趣与职业的完美结合，切实保障学生的就业无忧，毕业学员主要分布在完美时空、上海盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。同时学员还将在这里实现“游戏创业”的梦想。

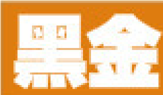
招聘现场与校区展示





汇众教育
中关村（游戏动漫）校区

学校报名电话： 010-51651119
学校企业QQ： 800015508
学校报名网址： http://zgc.gamfe.com/



■制作：游戏蜗牛/Mental Games ■运营：游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：http://hj.woniu.com/

《黑金》开创蒸汽朋克风潮

■杭州 最炫游戏风

近几年来，网络游戏已经融入人们的生活。国产网游产品数量众多，然而数量并不能保证其质量的有效增长，反而出现了许多玩法雷同、同质化严重的游戏产品，令众多玩家对国产传统网游大失所望，产生厌烦。

自主研发挑战西式魔幻

《黑金》是蜗牛历时多年精心研发的蒸汽朋克风格的3D次世代网游大作，自公布起，其凝重厚实的蒸汽阵营与唯美自然的奇幻阵营一经亮相，便道出其完全不同于以往魔幻类网游产品的题材风格。

对于蒸汽朋克文化来说，并不是独此一家，如《最终幻想》系列和《蒸汽幻想》都是在“蒸汽朋克”的背景下所创造的经典作品。严格来说，《魔兽世界》中也具有着浓厚的蒸汽朋克味道。但是，在中国网游发展十多年的历史中，西式魔幻类网游却仍以代理国外网游为主，少有国产自研的魔幻类大作。

创新特色打破传统桎梏

《黑金》中设有蒸汽机械和自然奇幻两大阵营、六大种族、18种职业，清晰而又分明地展现出蒸汽朋克与传统自然魔幻的不同特征，使两者在游戏里相互辉映又彼此独立。两种截然不同的阵营围绕“黑金”资源展开争夺，正反映出两种元素之间由对抗与融合。

战斗方面，《黑金》打破了站桩输出的动作战斗模式，建立出高自由度的“强对抗战斗法则”，玩家可以在游戏中完全自由的操控角色跑位、近身搏击、远程控制对手，甚至可以操控自己的角色做出滚地、移动施法等动作来躲避伤害，让玩家在体验对抗的过程中感受操作战斗的乐趣。

画面表现方面，“Flexi”3D游戏引擎作用颇大，蒸汽朋克这一游戏中的重要元素，在蒸汽机械阵营随处可见，从高大宏伟的钢铁建筑到巨型的移动城堡再到荒废的矿地废墟，都被光线渲染和表面凹凸感来细腻地表现，其怀旧感、沧桑感以及金属感，带给玩家极为震撼的视觉冲击。

《黑金》掀起朋克风潮

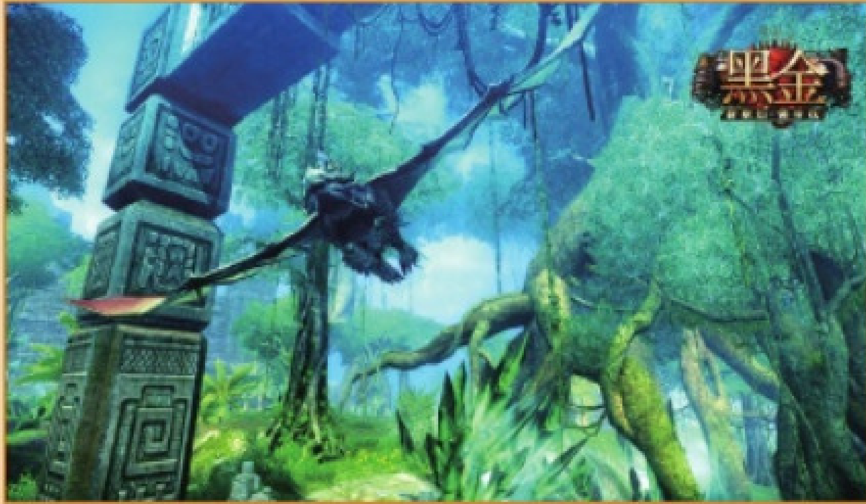
蒸汽朋克是一个合成词，蒸汽自然是代表了以蒸汽作为动力的大型机械。朋克则是一种非主流的边缘文化，它的意义在于题材的风格独立和自由。

一个很典型是维多利亚时期，其工业发展的迅速，有很多用蒸汽机械为动力的机械。蒸汽朋克起源于小说，如凡纳尔的《从地球到月亮》等，都是具有还原维多利亚时代的特征，飞行员的护目镜，维多利亚时代的马甲、礼帽等不协调的机械装饰，并有着超出理解的科技，将读者带入了奇异的机械魔法世界。魔幻和科学共存，有人在驾驶机器人战斗，同样也有人在使用魔法；充满想象力的交通工具，包括飞机、飞艇、汽车、火车、轮船、潜艇，这其中以飞空艇为代表；可乘坐的大型机器人出现，运用于战争之中，这些都是蒸汽朋克文化的体现。在电影领域，我们熟悉的有大师宫崎峻的动画《天空之城》以及电影《天降奇兵》，在这一系列的影视动画中，蒸汽机械已经是展现其世界观的重要元素；而在音乐领域，蒸汽朋克的重要表象就是朋克摇滚系列了，不少著名歌手以其颇具爆发力以及金属质感的歌声，诠释追求自由、独立和个性解放的蒸汽朋克本质，不少国家还特建蒸汽朋克音乐公园，充满怀旧意味。

由此可见《黑金》的蒸汽朋克并不是凭空臆想，无的放矢，将蒸汽朋克运用到游戏领域，并与传统魔法相互对立与融合，使玩家在视觉感观方面更加颠覆与震撼，蒸汽朋克文化各种特征在网游中得到了完美地体现，这正是玩家所期盼的文化创意。可以预见，新一轮的蒸汽朋克风潮将要出现，蒸汽朋克文明将被《黑金》重塑。



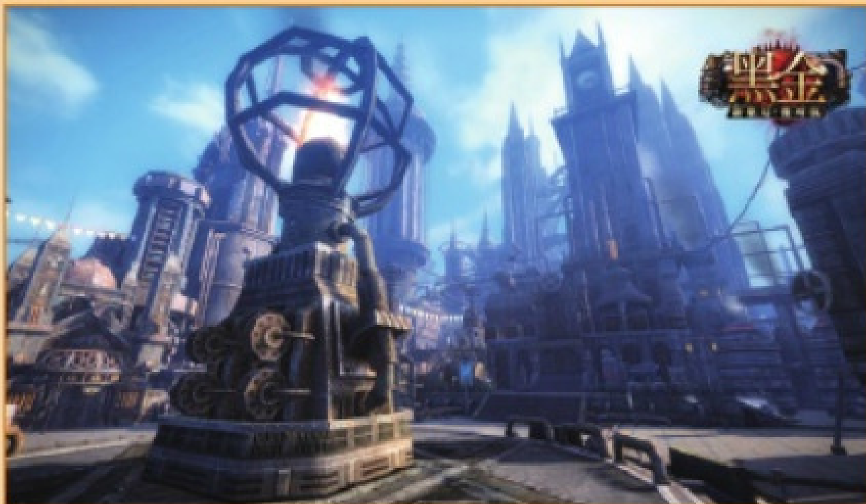
《黑金》的机械化风格让喜欢科技的玩家眼前一亮



《黑金》的魔幻元素也有不少



《黑金》在画面上达到了MMORPG的全新高度



此前蒸汽朋克风格的网游很少



全新的画面冲击力十足

声名狼藉Dishonored**类型**动作**制作**Arkane Studios**发行**Bethesda Softworks**发售日**2012.10.9

超能刺客，古典光辉

对瞬息万变的业界来说，Arkane Studios已经是十足的业界老兵了。从《地城英雄志》《魔法门之黑暗弥赛亚》《生化震撼2》（参与制作）一路走来，这家法国工作室凭借《声名狼藉》终于修成正果，他们带来了本年度最最耀眼的一匹黑马。



这幅画面可以让你体会什么是油画中的油画，以及这个光陆离奇世界的风格化，仔细看树木，"风"还不够大么？

■ 天津 半神巫妖

俗话说，不是一家人不入一家门，Bethesda Softworks担任发行商后，开动机器四处推广，的确给这款游戏创造了极好的舆论环境。但Arkane Studios是个什么风格，看看他们在2002年完成的《地城英雄志》（Arx Fatalis）就可见一斑了——第一人称视角、角色扮演性质、带有格斗和魔法的战斗和潜入。所以并不是说人家要模仿"上古卷轴"，或因此引起了Bethesda的注意力，而是这家工作室坚持了10年就只偏爱这个风格的产品。如此古典的制作组，虽然只有可怜的三四部作品，但含有"神秘"之意的Arkane工作室做到了"人如其名"——它显示了自己在第一人称、秘密潜入、角色扮演这3点上的天分。

风格化融合使用偏好

我们且不论Bethesda作为一个发行商作出的努力，就游戏本身来说，它能够成功的秘诀之一就是在工作室原有偏好基础上的适当进化：加入了小范围的沙盘关卡，提高了自由度，让这部动作游戏拥有了其他同类型所没有的优势和鲜明特点；还有一点就是风格化，Arkane以前的作品美则美矣，但《地城英雄志》和《黑暗弥赛亚》大多写实，不容易给玩家形成固定的印象，大概是为《生化震撼2》做艺术设计时有所磨练，本作的异形蒸汽朋克风格十分独特。一眼望去，《声名狼藉》的画面鲜艳、华丽，又有几分油画感。选择这种风格大概不仅是因为自己擅长，应该是一种结合了游戏背景、世界观后的充分考虑。

Arkane为玩家带来了一个类似现实中工业革命时期的虚拟世界。在这个架空世界里，整个城市乃至帝国正在经历一种类似现实中工业革命的变革。鲸鱼油的广泛使用为工业化提供了能源，类似现实中19世纪末期在英国广为流行的迷信思想和疾病瘟疫也同样体现在了这个架空世界里——人们秘密崇拜着亦正亦邪、亦天使亦魔鬼的The Outsider的同时，整个城市遭遇了类似中世纪末期黑死病一样的鼠疫。

这个兼具了奇幻元素的科幻与魔法并行的世界，造成了Arkane工作室在画面、风格上的选择。因为这种夸张的背景不可能采用"上古卷轴"那样写实的画风，只有略显卡

通的人物设计以及油画般的贴图材质才能更好地表现这个光陆离奇的怪异世界。

不能忽视的一点是，油画风格其实造成了部分玩家对游戏的批评，认为这画面实在不够精致，那我推荐你从现在开始培养一点美感吧——采用了“虚幻3”引擎的《声名狼藉》还是为我们展示了一个“够用”了的画面——时而阴森、时而明媚，并且充满了惊奇。虽然我们只能从体积光上看到引擎真正的实力，但朦胧的月色搭配油画一样飘逸的云层还是可以让玩家不时地眼前一亮。

《声名狼藉》的自由度之课

在完善了背景之后，Arkane为玩家展现了他们在这个略显快餐的年代里能够做出的最用心的作品。他们在游戏里实现了一种真正的自由度——不仅每个任务会有很多种解决办法，在任务中每进行一个动作都可以有很多路线的选择。哪怕是消灭一个敌人——这几乎是所有游戏里最普遍的一个行动，在《声名狼藉》里却因为超能力和潜入系统而变得丰富多彩起来：你可以直接拔刀上前战斗，可以通过潜行从后面暗杀，可以用时间停止技能后过去从容不迫地消灭；可以用冲击波技能将敌人吹下高墙，可以用闪现能力瞬间移动到敌人身旁放置地雷；可以召唤老鼠吃掉敌人，可以召唤老鼠后在一只老鼠身上绑着炸药然后附身老鼠爬到敌人脚下……你甚至还可以在敌人向自己开枪后，停止时间，然后附到敌人身上控制他走到子弹前……

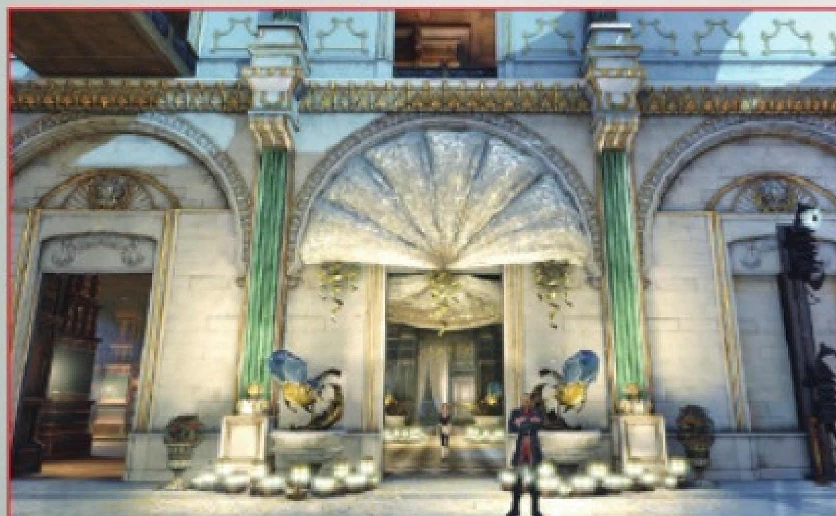
对于“杀敌”这一个行动，游戏用了至少不下10种解决方案来满足玩家的新鲜感，系统通过6个超能力、一把匕首和几种地雷为其他同类游戏好好上了一课——能力、道具不在多，完全在于搭配组合！

在场景设计上，《声名狼藉》同样精彩。游戏共有9关，采用了每关一个小沙盘的设计。玩家在进行任务时会进入一个中型的自由区域，在这里还安插着许多支线任务、符文等道具的搜集任务以及保险箱、画作搜集等更细的支线。你可以完全自由自在地探索这个区域，完成主线、支线，搜集物品、情报等。高楼大厦、崎岖小巷，以及阴森的古刹、雄伟的堡垒、拥挤的妓院……游戏让玩家每一关都能体验到完全不一样的场景气氛，玩家尽可以凭借超能力在其中游走：附身老鼠穿梭下水道进入大厦，通过瞬间移动在屋顶上穿梭，附身守卫堂而皇之进入堡垒，也可以让时间停止后从大门直冲进去……

细节至上主义

提到细节，《声名狼藉》也体现出了Arkane当年做角

（左上图）室内场景设计得足够大气，也洋溢着富丽与堂皇
（左中图）对号入座很容易，比如这就是个奇幻版的伦敦塔
（左下图）游戏中仅有的奇幻场景之一：The Outsider的虚空位面，亦是相当带感
（右上图）水湾区的场景设计堪称一绝，说真的，没有点艺术涵养，还是不要在游戏业混了
（右下图）朦胧的月色配上蒸汽朋克化了的大本钟，气氛就这么来了











色扮演时的功底，那是类似“辐射”那样的细节至上主义。游戏中环环相扣，第一关的某些细微举动很可能在倒数第二关的某个街角里显示出后果——制作组甚至不在乎这个街角是大部分玩家一辈子也不会经过的。除了每一个行动的自由外，更为自由的是任务的解决办法，在这一点上它也难能可贵地体现出了许多老派游戏的做法：不给玩家直接的提示。

有一个例子可以证明上述这几点，在第一关刺杀坎贝尔的时候，如果你不去读二楼角落里的一本书，那么就不知道此人可以不杀，还可以送到三楼刑讯室在他脸上烙上异教徒印，就像这个残暴的官员经常对无辜的人所做的那样。如果你正是这样做了，在游戏倒数第二关的水淹区里会看到类似丧尸的恸哭者，坎贝尔已经变成了其中一员，身边还留有一篇辱骂主角的日记……

《声名狼藉》充满了太多的细节的同时还提供了混乱度系统——杀人过多会引起混乱度过高，高混乱度除了会导致游戏中老鼠、恸哭者增加外还会直接影响结局的好坏。除此之外，本作还为玩家增加了一个新奇的设计，那就是The Outsider会授予玩家一颗能读心的机械心脏。用这颗心脏可以随便听取任何NPC甚至生物内心的声音，有时很多背后隐情都是因此而获知的。综合了这些奇思妙想，不通关六七次你根本不能完全摸透整部游戏。

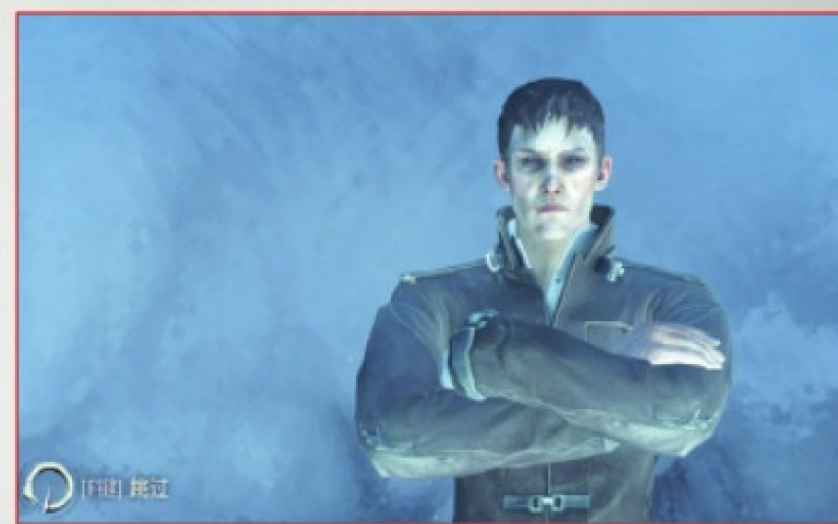
《声名狼藉》的剧情初看起来并没有显露出太多新意，主角作为女皇的贴身护卫、护国公，在出国调查鼠疫来源后却亲眼目睹了女皇被暗杀，自己也被污蔑为弑君凶手。在被关押在死牢里时意外获得了一些“爱国人士”以及The Outsider的帮助，最终越狱、反击和复国。这个略显莎士比亚风的故事虽然简单，其实也不是太过白开水。因为这种充斥了大大小小阴谋的剧情，很容易隐藏一些细节于其中。游戏将各种真相小心翼翼地放在了游戏的各个角落，而且是各个玩家容易忽略的角落——女皇之女偷偷为主角画的画像上赫然写着Daddy，是否告之玩家，主角其实是女皇的情人、公主的生父？在Dunwall塔里，如果玩家不勒晕或杀死宣告者，他会揭露摄政王才是鼠疫的始作俑者，为的是消灭穷人……

这种剧情中隐藏支线、线索、情报，鼓励玩家自己挖掘、探索游戏的做法，现在已经很少见了，各个游戏大作们生怕玩家会感到麻烦，恨不得将各种答案直接写在屏幕上。《声名狼藉》在这一点上像黄金分割那样准确地取了一个平衡：既让玩家体会到冒险、探索的刺激，又不会让太过晦涩的谜题缠住玩家，这不仅仅是潜行的回归，在整个流程中，这款作品时刻让你回想起10年或者更久以前的动作游戏，它放射着古典的光辉。P



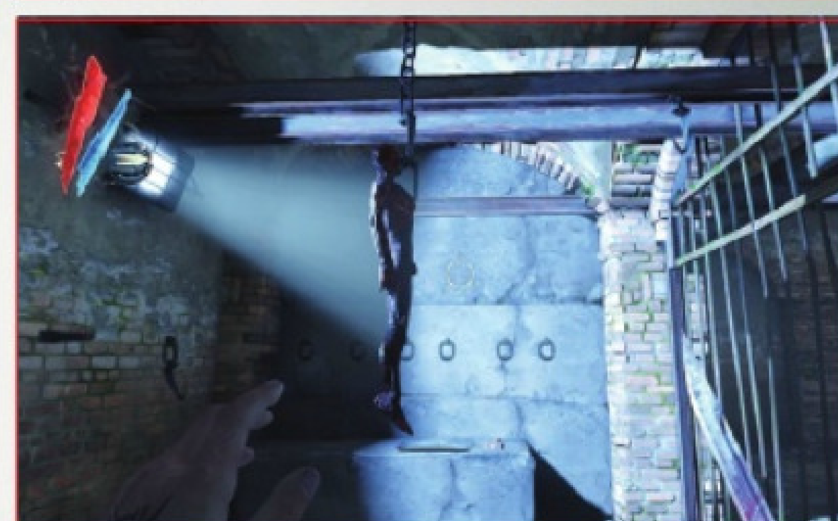
（右上图）这是早期演示Demo里经常看到的那个场景，白天的阳光温暖和煦，完全不会联想起苦难、腐朽、黑暗和死亡
（右下图）细节至上主义——第一关不杀的敌人在倒数第二关会再次出现在某个街角

（右上图）这位老兄就是The Outsider，玩家根据游戏背景中的鲸鱼元素认为，他可能是《圣经》里提到的魔鬼利维坦
（右中图）游戏中略有一些成人元素，尺度掌握得很好
（右下图）小清新是必不可少的，恐怖元素也是必不可少的









黑暗之魂Dark Souls**类型**动作**制作**From Software**发行**From Software**发售日**2012.8.23

跨过我的尸体

PC平台上鲜见日式大作，但今年的《黑暗之魂》却打破了这个惯例。虽然这次的移植在技术方面并不如人意，但是在外国粉丝的"技术支持"下倒也妙手回春。这款游戏让人又爱又恨，高难度让不少人望而却步，同时又让不少玩家越挫越勇。



《黑暗之魂》如同一块试金石，如果你自命热爱挑战，热爱探索，热爱动作游戏，自命为一个毫不畏惧的核心玩家，那么就来尝试一下它吧

■上海 西塞罗

现在日本游戏悲剧连着惨剧，简直成了吃老本的代名词，WE被FIFA反超，"生化"堕落，"最终幻想"也不再那么Fantasy，以往的游戏业龙头，变成了缅怀昔日光荣的破落贵族。当然，这帮破落户中还有不少有真才实干，依旧还能做出些让整个行业瞩目的事，《暗黑之魂》就是这样一款游戏。

二线公司的神来之笔

《黑暗之魂》的制作公司From Software是日本一家著名的二线公司，以机甲游戏为主，当家作是《机甲核心》。除了自主研发，还给其他公司做代工，比如《A.C.E.》和《重铁骑》。From Software的游戏品质并不稳定，既有《装甲核心》这样质量稳定的作品，也不乏《忍者之刃》这样的平庸之作，更有《重铁骑》这样的惊天大雷。他们曾经有一个第一人称动作RPG《King's Field》，背景放在黑漆漆的奇幻中世纪地牢世界。这个系列在PSP上推出最后一作后，似乎就彻底完蛋了，但一个新的系列从它的尸体上诞生了——这就是《恶魔之魂》和《黑暗之魂》。

在说《黑暗之魂》之前，必须提到它的前作《恶魔之魂》。《恶魔之魂》确定了系列的几个基本特征：以"灵魂"为主题，生死只是灵魂的两个状态，阴阳永隔。玩家之间的世界是互相独立的，但可以通过魔法物品往来。与此同时，游戏中力量的源泉也是来自于"灵魂"。玩家可以收割NPC来获得灵魂，灵魂同时兼有金钱和经验的功能。游戏的动作系统则类似于《怪物猎人》，构筑了一套相当完善的动作模型，玩家负重较高或身披重甲时，加速缓慢，滚动和转身也较迟钝；不同的武器，如重剑、钝器和匕首也都有自己独特的操作手感。《恶魔之魂》还开创了一个新的联机模式：虽然玩家之间大多数时间不能一起战斗，却能互相留言，并能看到对方战斗的身影，其他玩家死亡时的影像也会藉由"血迹"留下。当然游戏也保留了联机系统，但联机时完全是随机匹配，玩家碰到好友的机会微乎其微，只能靠着其他玩家留在地上的"符印"来进行召唤，也不能互相交谈，只能互打手势，这也为世界观"灵魂间的隔阂"做了注

脚，颇为有趣。

《恶魔之魂》以黑马的姿态出现在媒体的评论和货架的榜单上，成为了当年游戏评选的热门。因为游戏的Hard Core定位，全球销量约为150万套左右，虽然远不及《现代战争》之类的大作，却也赢得了一干死忠，《黑暗之魂》就是在这个背景下出炉的。

宿命的英雄史诗

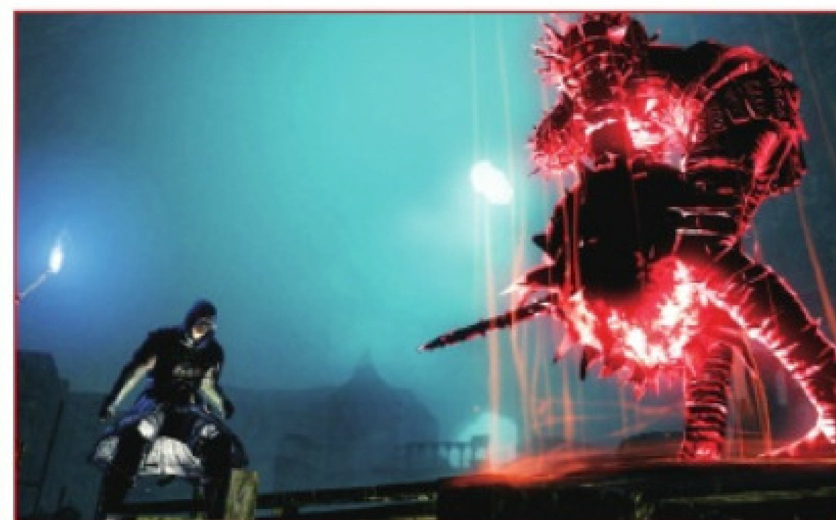
《恶魔之魂》的世界背景类似于北欧神话，发生在一个即将灭亡的时代，“不死人”的诅咒出现在人类之中。不死人游荡在整个大陆，会慢慢地丧失心智成为活尸。主角也是这样一员，被投入监狱中。不死人的一些家族有一个传闻：遥远的北陆罗德兰有着一个使命等待着不死人，在逃出监狱后，主角开始迈向自己的宿命……

《黑暗之魂》为玩家准备了一个博大的世界观，在游戏中，玩家面对各种上古神祇，探索自己的命运，接触到来自其他各国的不死人冒险者以及各类传说武具，从他们口中得知其他国家的片言只语。与其他游戏NPC口若悬河，滔滔不绝地介绍世界观不同，这些片言只语就像一层层薄纱，既为玩家介绍了游戏世界，又带来了微妙的距离感。反而那些神话人物的命运倒会随着玩家的冒险一层层近距离展开，让游戏充斥着神话史诗的气息。

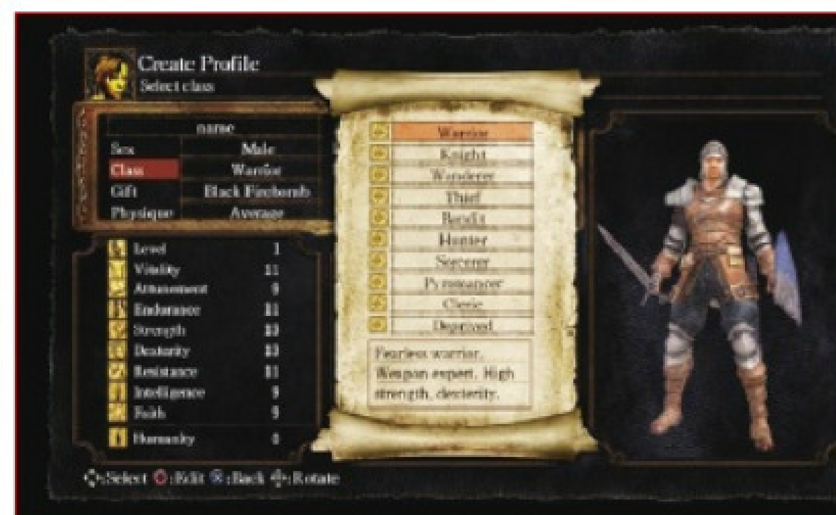
世界观设定得再完善，没有实际的内容支撑也是无用的。在玩家进入游戏的一瞬间，《黑暗之魂》的画面就带着一股荒凉颓丧的压抑气息扑面而来。原先辉煌的文明已经衰落，只留下充满污渍的巨大废墟。《黑暗之魂》名为“黑暗”，却仍有许多巨大的室外场景，但就算这些场景阳光普照，仍充斥着挥不去的阴沉气息。纪录片中雪原的阳光虽然无力，却也不乏一种充满着希望感的明朗，但在《黑暗之魂》中就是一派斜阳残照的无力景象，如果说“枯藤老树昏鸦”还有那么一丝生气的话，《黑暗之魂》却完全是亡者和妖魔的死寂世界。游戏并没有采用“虚幻3”或“CreEngine 3”这样的先进引擎，而是完全采用From Software自有引擎，玩家在不少地方都能发现“片树”“片云”和粗糙的贴图，但它营造出的场景气氛让人身临其境。踞于山颠的巨大城堡、瘴气弥漫的幽谷、荒废的要塞、污水横流的下水道和污秽遍地的病村……在配色加光影的绝妙配合下，几乎所有场景都会给玩家留下深刻印象。当初期玩家在飞龙之谷的腐龙爪中取得刺剑时，原本死寂的腐龙突然剧烈活动起来，一时间仿佛天地为之变色。而“小隆得遗迹”像是通往冥河的奈何桥，站在岸上看着深蓝色的水色与垂暮夜色混为一体，旁边点缀着破败的堡垒和仅够一人前行的窄

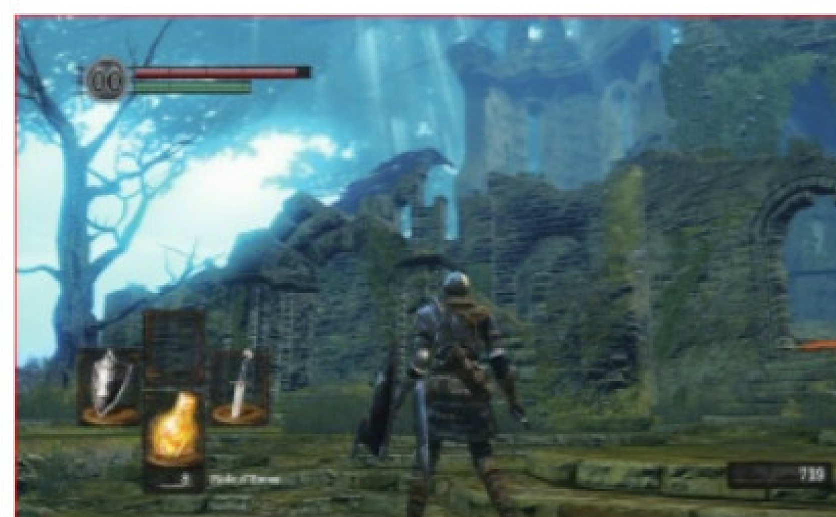


（左上图）阴云惨淡的天色，将这个压抑、沉重的世界很好地勾勒了出来
（左下图）篝火就是游戏路径网的节点
（右上图）红魂则代表着PK
（右中图）创建人物界面
（右下图）游戏中遍布着的断垣残壁









桥，森森阴气就仿佛从水域弥漫开来。

对玩家的硬派与妥协

在游戏的设计上，《黑暗之魂》师承《恶魔之魂》，提供了毫不含糊的硬派内容。场景与各种武器的攻防动作都取材于现实。既有仅容一人通过、刀剑都施展不开的小巷，也有宽阔的广场和洞穴，更不乏各种悬崖断路。只要稍有不慎，玩家就会跌入万丈悬崖。制作者在游戏内藏着各种秘密，当玩家进入一个房间时，也许他背后就藏着一个他不知道的甬道；在看似必死的悬崖边上，也许就有一个珍稀宝物悄悄藏在玩家足下。因为动作模型与《怪物猎人》类似，所以玩家绝不能像《战神》“无双”那样胡乱砍杀，而是要不断抓住敌人的破绽进行攻击。游戏在《恶魔之魂》的基础上增加了跳跃和踢的动作，让战斗和场景结合得更紧密。跳跃结合攻击形成跳斩，踢则可以直接将满血的敌人踹下悬崖。敌人的AI也毫不含糊，AI同样会判断自己武器的判定和玩家的破绽，也能根据玩家的血量改变自己的策略。敌人攻击起来毫不手软，玩家犯错代价巨大。一旦玩家失手，他就会失去所收集的“灵魂”，如果第二次没有顺利取回，他就永远失去它们了。除了普通杂兵，游戏中还有多姿多彩的Boss战，既有破绽巨大的重装武士，也有正面无敌的披甲野猪；既有像从《怪物猎人》客串来的龙型生物，还有在空中飞行的魔法生物……在这款游戏里，玩家并没有一招通吃的装备与战术。为了能克敌制胜，玩家需要不断更换自己的装备和战术，才能抓住Boss们的弱点。

《黑暗之魂》与《恶魔之魂》一向以决不妥协的难度著称于世，它注册的PC版域名就是Preparetodie.com（准备去死）。无论媒体还是玩家，在回顾这个游戏时，都不会忘了提到它的“尸山血海”，玩家以自己和他人的死亡情景为学习教材，一步步艰难地向前推进。与《恶魔之魂》相比，《黑暗之魂》提供了更为开放的地图场景，一开始就有许多区域可以进入。玩家进入新场景时都要试探这个区域的怪物强度，有时为了取得宝物还是只能冒险闯入。迷宫里往往还有各种错综复杂的网道，倘若玩家无法找到回去的路，就只能硬着头皮战战兢兢地继续冒险，这么高的难度是否能说明力捧这个系列的媒体和200万玩家都是受虐狂呢？答案当然是否定的。

“魂”系列在提供了巨大的难度同时，也为玩家提供了极大的自由和便利。《恶魔之魂》之所以吓退了很大一部分人，是因为在第一关中升级功能没有开放，许多玩家最后陷入了无钱修理装备购买和补给的窘境。《黑暗之魂》中取消了主城的设定，而是采用了“篝火营地”。所有玩家随身

（左上图）不死人的结局往往就是变成活尸
（左中图）复杂的数据常常会吓到新手玩家
（左下图）就算是弱敌也会对玩家造成大量伤害
（右上图）巨大的Boss往往都有自己的弱点
（右下图）哪怕在强光之下，游戏也显得那么阴冷残酷







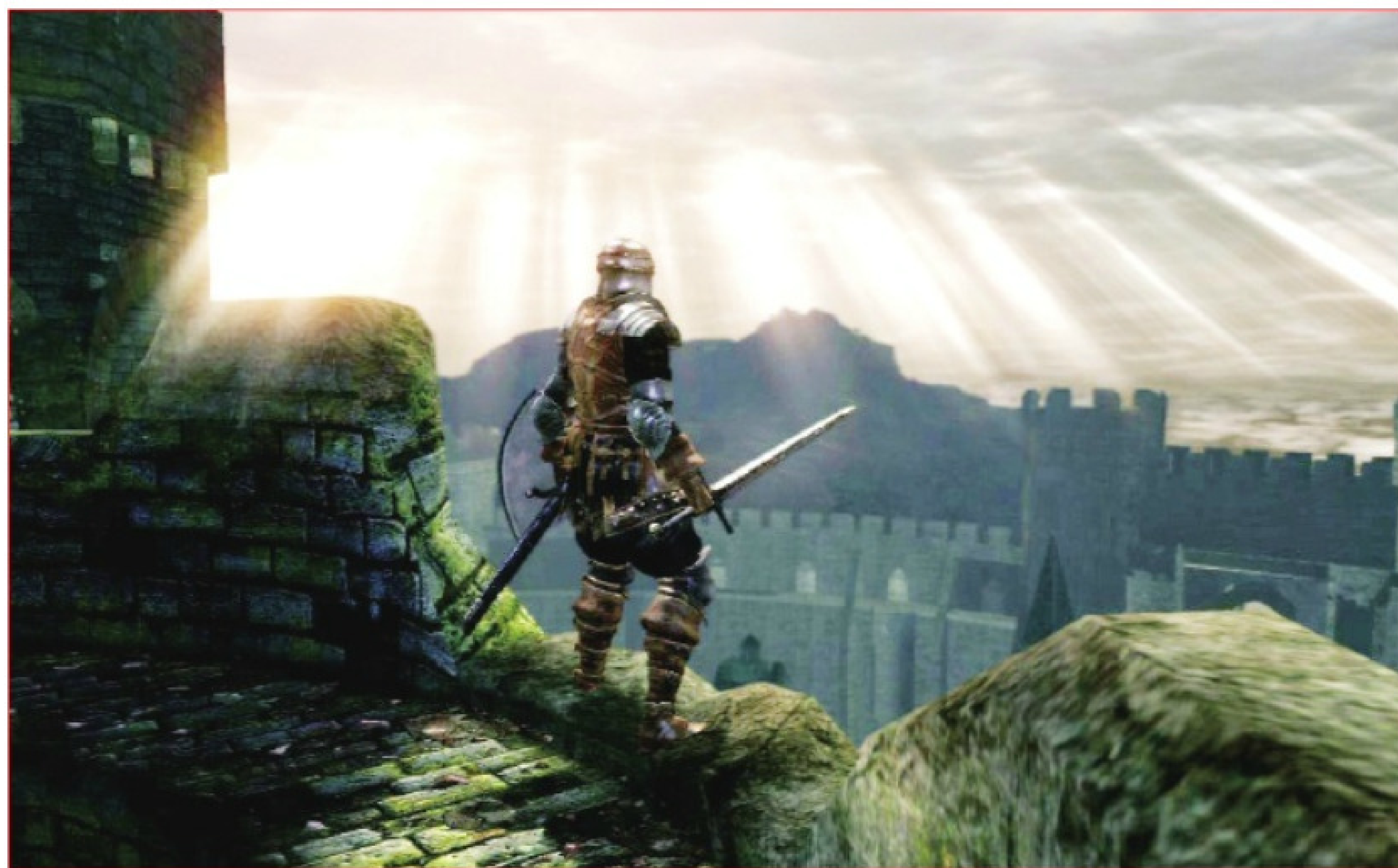


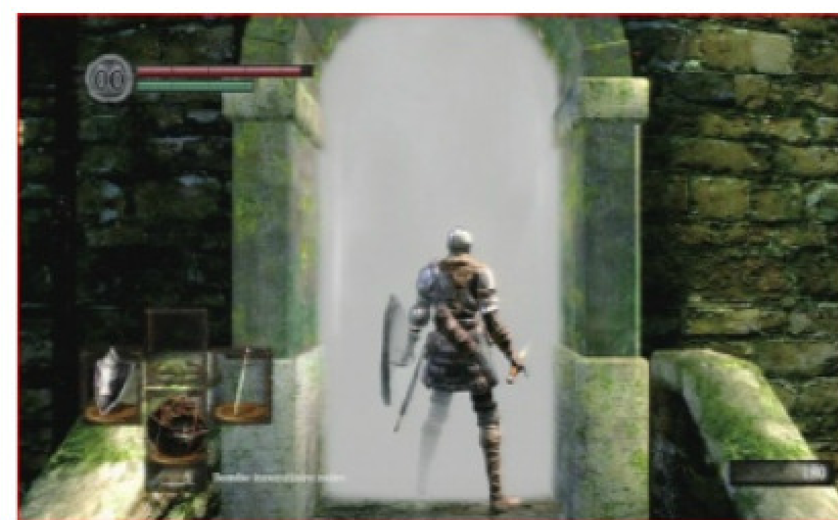


携带着10个回复HP用的元素瓶，只要有篝火就可以重新灌满它们，解决了前作中让人抓头的补给问题。“魂”系列虽然一向标榜自己难度高，但从来不在“无聊”上为难玩家，在《恶魔之魂》中，在玩家艰苦打通一道通路时，就能发现一条快速通往入口的捷径。这个系列在地图设计中最大的特色就是采用了大量纵向设计的内容，大部分游戏只是将关卡在平面上铺开，但“魂”系列利用各个区域不同的高度差，将它们打通形成一个又一个捷径。在《黑暗之魂》中，制作方精心打造了一个以各个篝火为核心的道路网，大部分情况下玩家只需要不到10分钟就能到达目的地。玩家可以随时在关卡中记录自己的关卡供其他人阅读，从联线游戏中的“玩家 vs 玩家”变成了同仇敌忾的“玩家 vs 游戏”，在进行游戏时,玩家无不感到背后那个“看不到的社区”在一直支撑着他，无数人和他有着同样的遭遇，无数人为他提供迷津，其他玩家这样或那样的死亡情景都在告诫着他如何处置眼前的状况。《黑暗之魂》比起前作大大强化了游戏的联机要素，高级玩家只有联线帮助低级玩家挑战Boss才能降低学习高级奇迹（魔法）的需求。哪怕在纯单人环境中，制作者也安排了几个召唤其他玩家的NPC帮手（模拟PvE合作）和敌对NPC入侵事件（模拟PvP）来让游戏显得更有趣，更具有多样性。

《黑暗之魂》的其他设定虽然为玩家设立了一条陡峭的难度曲线，但玩家只要花了时间就可以将其克服。新手玩家面对数据繁杂的升级面板时一定会感到头痛，但是装备需求自会告诉他们加点的方向。战斗方式决定玩家并不是靠快速反应取胜，而是依靠对双方招式与硬直的把握。敌人也不是一味滥强，固然玩家一不小心就会遭到巨大伤害，可只要方法得当，敌人也一样脆弱。死亡惩罚看似严厉，但所有会失去的东西都是可以刷回来的，那些埋伏在关卡中的小型Boss只要击败一次就会永久消失，玩家所要做的只是花些时间。设计者让玩家踏着自己的尸体前进，绝非要阻止玩家，在这个系列里，“死亡”只是一个学习过程，“尸体”只是通关路上的一个个路标。玩《黑暗之魂》就像登山，虽然看上去这座山峰巍峨高大不可征服，但等到玩家登到高地时就会发现前面的困难都是有章可循的纸老虎，如此一座又一座的山峰让人欲罢不能。这个“攀登”过程，也是玩家体验游戏不可或缺的一部分，玩家通过“死亡”和“交流”在游戏里谱写自己的冒险，用身体叙事，来谱写《黑暗之魂》的冒险之歌，“死亡”就是镶嵌其中的一个个音符。当玩家完成游戏时，罗德兰的故事和命运已经深深印在了玩家的脑海中。游戏所设计的一切，都让挑战难度成为乐趣的一部分，一旦玩家推进时不会感到心惊胆战，游戏也就失去了娱乐价值。

（左上图）远处的阳光破云而出，对玩家来而言未来仍将是一片黑暗
（左下图）玩家在游戏中拥有相当丰富的战术
（右上图）雾之门的背后藏着上古Boss
（右中图）游戏中虽然鲜有NPC，但都个性鲜明
（右下图）玩家经常能在篝火看到其他玩家的影像











航母指挥官——盖亚任务Carrier Command: Gaea Mission类型策略制作Bohemia Interactive发行Rising Star Games发售日2012.10.2

《航母指挥官——盖亚任务》

波希米亚的节操

不要梦想什么载入策略游戏史册的作品了，制作方“波希米亚互动”（Bohemia Interactive）无节操的态度毁了这款作品，可见让一群并不擅长这个领域的人来制作是多么可怕的事……



游戏的基本界面十分类似《战地2》和《战地2142》的指挥官面板，右上角的小窗口显示当前单位的实时主视角画面，并可以随时切到这里即时操控，正是这个设计带来了非常不好的模拟体验

■山东 科曼奇复兴计划

很多玩家可能并不知道Bohemia Interactive的来历，但他们旗下的经典作品还是大名鼎鼎的，比如说《闪点行动》！还有……《武装突袭》！这都是让你会肃然起敬那个级别上的绝对佳作，尤其是“武装突袭”系列，以难以置信的真实模拟度和自由度被射击玩家奉为经典。你可以说他们的游戏不好玩，但绝对不会说他们的游戏不好。于是，当同样是这个公司带来《航母指挥官——盖亚任务》时，我却只想说一句话：节操……你们的节操哪里去了？

少有的好创意

在早期宣传中，这款游戏被描述成一款公司所有员工向1988年版的经典游戏《航母指挥官》致敬的作品。连Bohemia的CEO Marek Spanel都表示，自己是老版《航母指挥官》的忠实粉丝。所以游戏采用最新的《武装突袭Ⅲ》引擎，并在原有1988年版的基础上做了很多创新。

好吧，以上只是官方的说法。事实是怎么样的呢？

游戏的基本设定是不错的.我们知道，技术的跨越让这款游戏绝不会是20多年前游戏的简单还原。如果你无法理解1988年版《航母指挥官》是个什么样子，那么“与时俱进”地说，这款游戏的基本架构和EA旗下的射击游戏《战地2》中的指挥官模式十分类似——玩家控制的一艘航母作为移动的部署平台，在一个以海洋为主的地图上攻占一座座岛屿。整个游戏界面也类似《战地2》的指挥官模式，玩家可以从中看到卫星地图和己方单位。本作的创新之处在于，当你对你的单位下达命令后，可以随时通过屏幕右上角的小屏幕看到单位第一人称的视角的实时情况，也能手动操作这个单位。这样可以给予玩家更高的灵活性，从全局管理到单兵作战，都可以进行。

此外，游戏还加入了经济和生产元素。玩家占领的小岛上分布着不同种类的工厂，每个岛有自己独立的职能，大致可分为资源、生产、仓储和防御。玩家的航母上的武器、燃料、载具和飞机以及配套的部件都通过“资源—生产—仓储—运输至航母”的流程获得。这就需要玩家合理地调配不同小岛的职能种类，从而达到产能最大化。这样一款游戏集

成了第一人称射击/驾驶、策略以及部分的舰船模拟部分，其实是能迎合不同玩家口味的，同时又使玩家拥有更高的参与度。可以说这是这几年少有的好创意。那么是什么毁掉了这原本不错的游戏创意呢？

无节操的游戏质量

最不能容忍的是游戏的寻路系统。如果说当年某些策略游戏的AI被玩家用“低能”来形容，那么《航母指挥官》的AI完全可以用“毫无节操”来概括。可能是第一次做策略游戏，制作组完全不知道一个策略游戏的AI该是什么样的。于是在《航母指挥官》中，我们见到了史上最“礼貌”的AI驾驶员。如果前方有任何障碍物，他们会毫不犹豫地停下等待，不管那是石头、树木还是敌人的士兵！同样的，如果你部署3辆装甲车通过在一个三岔路口的话，那么别指望他们能够短时间内走出合理的路线。

那么，既然游戏允许玩家操控单位，那么我直接操控装甲车不就行了么？本来这会是一个不错的解决方案，但制作组对单兵环节的设计又是那么合理——一款策略游戏怎能容忍玩家玩个人英雄主义？于是直到游戏中期，玩家也甭想凭借自己的脆皮装甲车和飞机单打独斗。你必须依靠AI控制的其他单位和你共同行动。然而AI却又那么薄弱……当你勇敢地杀出一条血路，迫切期盼AI队友的火力支援时，一回头发现他们不见了，然后切换到地图模式查找，没错，他们又堵在某一个岔路口上了。

抛开AI问题不谈，游戏在很多细节设计上也缺乏统筹。比如战役模式中多次穿插的第一人称射击桥段，原本是用来调节玩家长时间策略规划的疲劳感的。但策略游戏对个体单位的模拟本来就比较粗糙，单兵一上手，细节的缺乏就让你完全提不起兴趣。脱离了真实世界背景和真实武器数据、零后坐力的“未来武器”、蹩脚的互动设计，以及看起来很好很强大、实则撞块石头都会掉血的重型装甲车，让人实在无法想象，这款游戏出自以重视细节和真实度著称的Bohemia旗下。脱离了真实世界这一卖点，制作组连如何做好枪械射击感这种基础性的东西都没有处理好。

除此以外，战役模式的拖沓、毫无深度的“策略模式”，都是本作的致命伤。况且战役也好，策略模式也好，从头到尾都在一张地图上展开，玩通一遍后，你还有再玩一遍的欲望么……嘴下留情，我只能说《航母指挥官》让我充分认识到，让一群人用自己最擅长的本领做自己最不擅长的事会有多可怕。唯一值得安慰是，《武装突袭Ⅲ》引擎的画面表现可圈可点，总之，我们还是一心一意期待《武装突袭Ⅲ》吧……



（右上图）《武装突袭Ⅲ》引擎下的画面还是可圈可点的，当然要想全特效开启也需要你的机器够给力
（左下图）游戏大量的时间都浪费在等待单位往返的时间上，真希望有个更合理的时间压缩机制。

（右上图）《盖亚任务》设定了十分宏大的背景故事，也许做成纯太空风格会弥补游戏单调的玩法？
（右中图）游戏穿插的过场动画中，人物动作表情十分僵硬，我们只能认为《武装突袭Ⅲ》里面绝对不会是这个水准
（右下图）自始至终游戏就是这一幅地图，同样的岛屿，连岛子上的布局和单位数量都没有出入









忍者印记Mark of the Ninja**类型**动作**制作**Klei Entertainment**发行**Microsoft Studios**发售日**2012.10.16

《忍者印记》以忍为本

《忍者印记》出自曾制作《山克》的Klei，在画风上二者非常相似。但这次Klei并没有再一次在游戏里表现欧美制作组的动作短板，而是尽量发挥了潜入要素，说实话，这次他们做得非常棒。



Klei的卡通风格如今已经成为一个标志性特色了，我们很期待这种画面风格能应用到更多类型的游戏里

■上海 S.I.R

作为日本特有的文化输出载体，忍者的形象在欧美已经深入人心。但其实忍者形象经常被妖魔化，在西方人眼里，一个只会畏畏缩缩的杀手自然谈不上是什么英雄，大行其道的是《忍风贴兽兵卫》或《火影忍者》一类的暴打至死动画。真正还原了忍者风范的还数1998年那款《立体忍者活剧——天诛》，展现出忍者的阴毒技巧，玩家需利用炸弹、飞钩、毒馒头等各种道具来诱敌深入，并从背后击杀。与同年度的《神偷》与《合金装备》一道，掀开了游戏业潜入暗杀的新一页。直至如今，几乎每款动作乃至射击游戏都要在自己的大杂烩里添上几笔潜入要素以调剂玩家情绪。这一万灵丹用至横版游戏上，又会起到怎样的效果？

忍者不卖名

《忍者印记》讲述了一个力量与背叛故事，如今看来显得有些老套，最开始的上司最后变成敌人，同样的设计早在近20年前的《合金装备》初代里就曾有过。然而《忍者印记》没有炫目的忍术，没有离奇的剑法，更没有州长一般的身子骨，仅仅是一具血肉之躯，不过拥有千锤百练的潜入技巧，反而让人从老套的故事里，感受到真实的忍者风范。虽然主角无名氏接受了神秘的纹身力量，能够帮助他眼观六路，耳听八方。但这种精神上的神力并不能帮助他的肉身得到提高，任何手持热兵器的小兵都可以轻易地秒杀无名氏，更遑论各种恐怖的机关甚至可将其炸至尸骨无存。通过这个游戏，Klei很好地表达出了忍者本原的姿态，诠释了横山光辉《独眼之龙》中所描述的"忍者不卖名"之境界。

山客到暗客

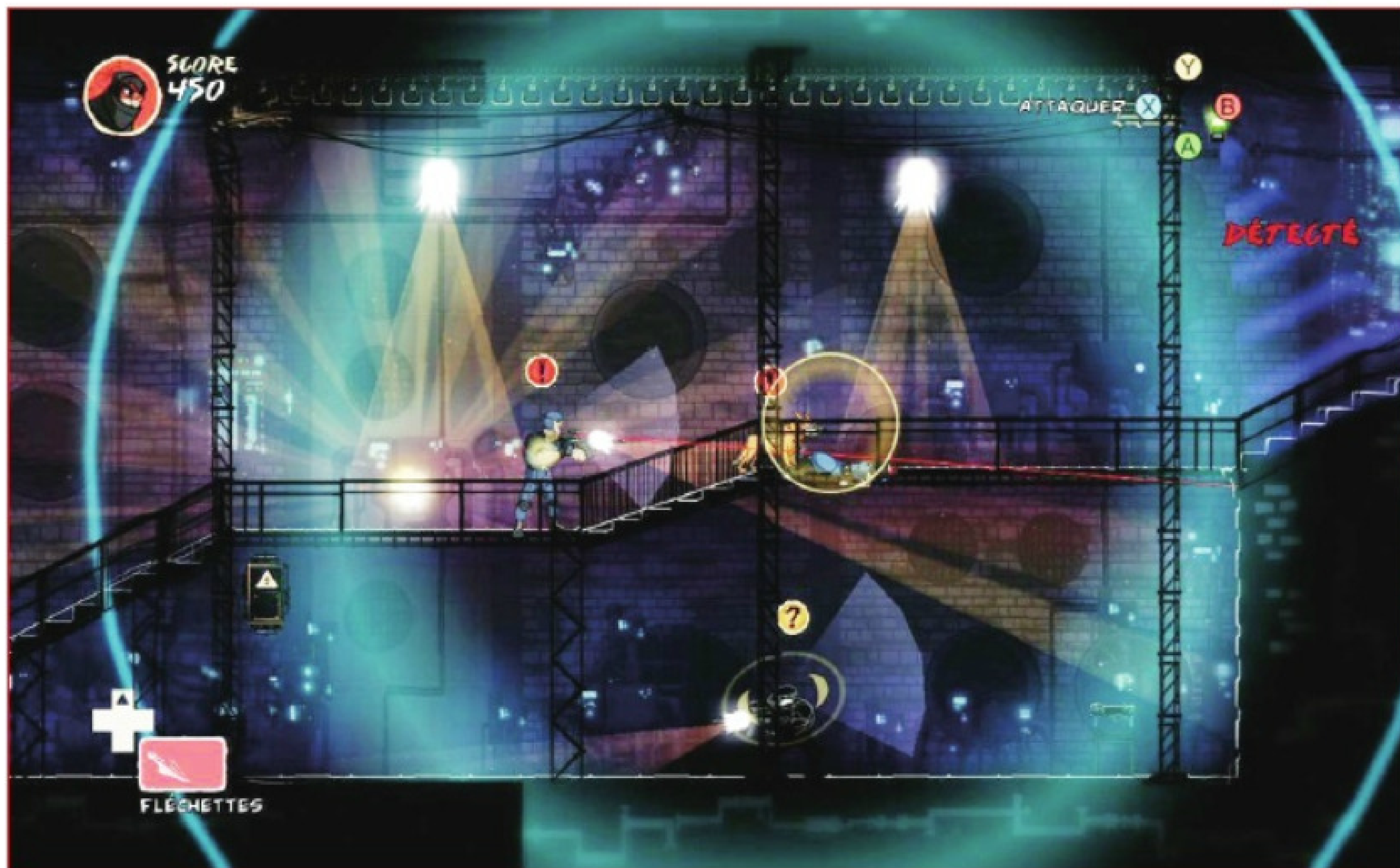
Klei工作室虽不起眼，但经他们手出品的游戏，都有着一股鲜明的美国动画特征。他们之前曾制作了清版动作游戏《山克》，虽动作和表情均十分生动，但平庸的手感和毫无深度的关卡很快令人将其打入三流游戏之列。之后《山克2》欲一扫前作恶评，无奈其实力有限，无法提供以往日式清版游戏的那种纯粹的快感与技巧，再度落入冷宫。而此番《忍者印记》东山再起，将暗杀作为主基调，反而迎来一片

喝彩。虽然看似独创，实则血脉里早已流露出《蝙蝠侠——阿卡姆城》与《合金装备》等超级大作的因子。

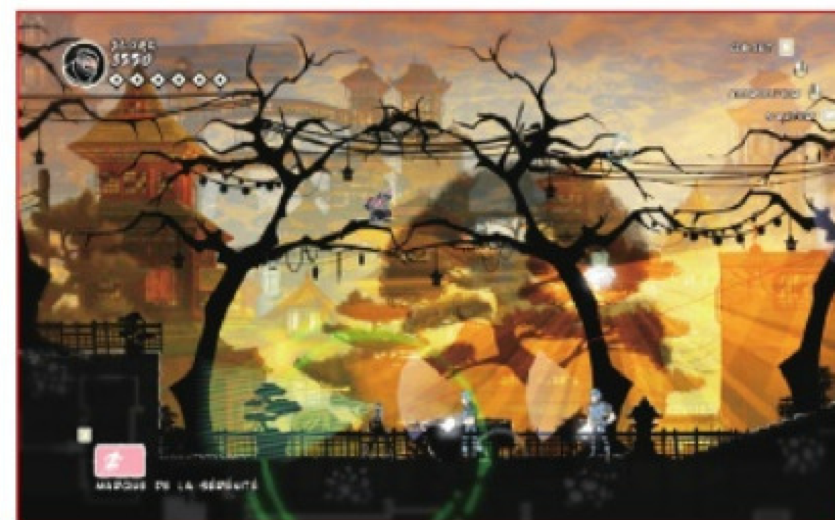
当你想与游戏中的任何一个杂兵正面冲突时，会发现不仅难以杀死他，而且还会引来无数追兵。而他们手里的枪械绝对可以在一秒钟内就送你上路。从背后接近则不会发出声响，并一击必杀。游戏的主体脱胎于《合金装备索利德》，只不过视角从上方变为横版。敌兵在黑暗中有狭小的视野范围，但无名氏一旦站在光源下，并正对杂兵视野，就会被立即发现。这便要主角与敌人玩上一场“躲猫猫”，在高低差的平台间上下翻飞，巧妙地避开光源与视野，从背后接近他们。游戏中的大部分光源都可以被主角手中的苦无打碎，然而这些灯泡爆裂的声音却会引发敌人的注意，并将他们手中的手电照向光源处。如今的潜入游戏常强调“以静制动”，而《忍者印记》中环境的变化则引起敌人的行动变化，让主角必须时刻处于运动中，以避开视线，同时又能制造出声响，诱敌深入，打法十分丰富，为泛滥的“蹲点流”和“跟踪流”暗杀玩法狠狠地将了一军。《忍者印记》看似2D，其实比很多3D游戏的空间感都更为期待列。主角的移动技能好似蜘蛛侠，可以在墙壁上爬壁而行，在有抓手的天花板上也可以移动，并且地图上暗道无数，为主角提供了狡兔三窟。另外，不知是否从《蝙蝠侠》里得来灵感，主角还有一个抓钩，可以一键在能够抓取的平台间移动。通过这些操作，忍者可谓来无影去无踪，在熄掉灯光、斩杀敌人之后，又一勾扬长而去，颇有些小说里世外高人的味道。而斩杀的技巧，从最开始的背后斩杀，发展到后来慢慢解锁的掩体杀、从天花板上绞杀，甚至扔下敌人的尸体，让惊慌的敌兵自相残杀等等，更拓宽了玩家对战术的思考范围。

千万别以为你只需搞掂那些傻呼呼的杂兵就能打通游戏。随着任务的进行，越来越多的机关被加入到游戏里。这些机关有些是红外线警报器，触到即会开启机枪秒杀主角，有些则射出热射线，触碰到就会被烧成血浆。机关都由一些开关和电源驱动，关闭它们或掷出苦无来令电源失效可以解决这些恼人的机关，有时红外线机关碰到敌兵会失效，玩家此时也可以抱着敌兵的尸体来通过它。但大部分场景里，敌人与机关是共存的，玩家需要同时考虑两者，甚至相互利用，方可过关。《忍者印记》的每一关几乎都在提供着新的刺激，永远也不会陷入不停杀敌的重复套路中。

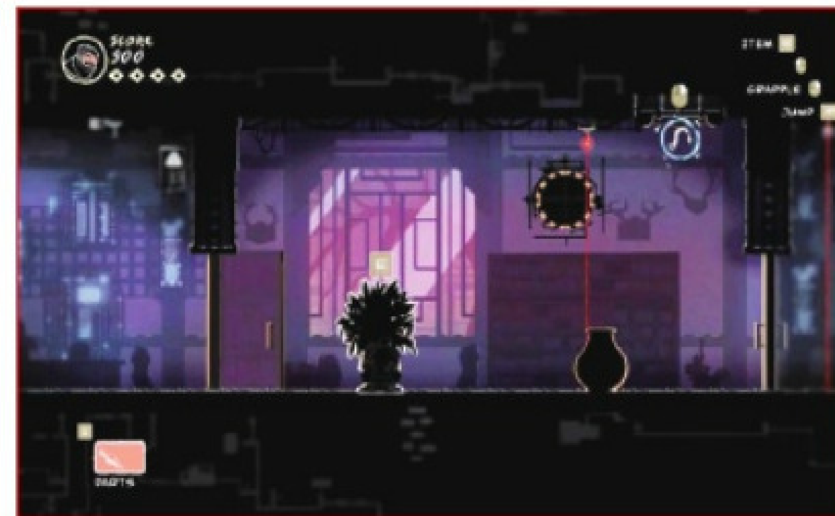
《忍者印记》结合了2D与3D的潜入关卡设计，拥有精致的图像效果，游戏设定十分精妙绝伦。只是这样一款前所未有的产品，却包裹在一个看似无趣的故事里——你只需要去砍翻一个又一个大佬，如果故事能再好一些，游戏体验无疑会趋于完美。P

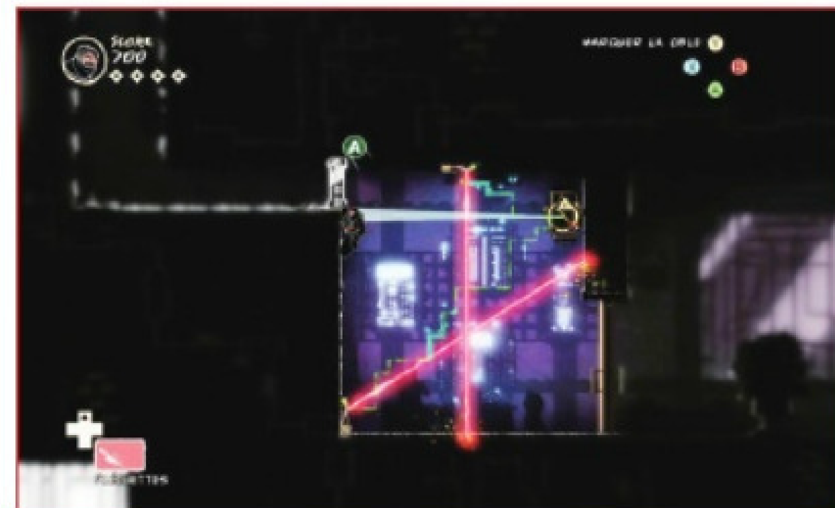


（左上图）游戏的一大特色是将声音具现在画面上，用一个光圈来表示
（左下图）干脆利落地发动暗杀
（右上图）游戏的美术效果十分出色。虽然大部分场景均以黑色为主，却突显出了城市的阴沉与潮湿
（右中图）这些红外线机关会启动炮台，但用敌兵的尸体可以骗过它
（右下图）热射线则没有那么仁慈，唯有切断电源才可关闭它









死光Deadlight**类型**冒险**开发**Tequila Works**发行**Microsoft Studios**发售日**2012.10.25

《死光》

光鲜外表，苍白灵魂

《死光》生动地告诉我们，“横版”带来的好感加成也是有限度的。在这款游戏里，无论是悲凉的末世氛围，还是鲜明的美术风格，都不能掩盖游戏性的苍白。



《死光》里的一个经典场景，从静态图片来看，你很难看出这是一个横版游戏，纵深仿佛触手可及——这是整款游戏唯一的亮点

■晶合实验室 Oracle

不知不觉，我竟然将《死光》通关了，虽然它完全谈不上好玩。通关的一大原因是，我在游戏里没遇到任何挑战，或许这就是开发者想要的结果？

弄巧成拙

游从一开始，PC版的《死光》就表现出了很不友好的态度。作为一款横版游戏，《死光》强制锁定30帧，画面没有对PC进行任何优化，直接采用XBLA上的材质贴图，在电脑显示器上的表现非常粗糙，这让所谓的“虚幻3”引擎看上去就像个笑话。比起宛若CG的《魔幻三杰Ⅱ》、流畅度不输动画的《忍者印记》，《死光》唯一可以说过得过去的就是末世氛围。无论是官方的宣传片，还是游戏初期的表现，《死光》都力图展现这种悲凉、孤寂的末日气氛。我们在游戏里路过沦为废墟的城市街道和居民楼、毫无生气的现代村庄，墙上遍布涂鸦，仿佛在诉说往日的喧嚣，却被暗红色的血迹覆盖。破败的广告牌随风摇晃，像人类被病毒吞噬时不甘心的挣扎。很明显，现代文明在不久前毁于一旦，只留下冰冷的建筑和横行的丧尸。在黑白为主色调的末世里，横版视角提供了一种剪影般的视觉风格，这也是《死光》独特“艺术性”的最大来源。

但很快你会发现，“横版”并不是表现这种氛围的最佳方式。在很多时候，《死光》要靠远景来烘托气氛，而近景却乏善可陈。在近两年的优秀横版游戏里，这种喧宾夺主的表现方式非常少见。有时候这的确起到了很好的效果——当你把目光焦点移向是远景，看到远处的高楼鳞次栉比，却又死气沉沉，无数废弃的汽车七零八落地散落在壮观的高架上，一股“末世范”扑面而来。但倘若视觉冲击力要靠景深来实现，显然主流的3D画面会有更好的表现。《死光》并没有像《魔幻三杰Ⅱ》那样，充分发挥横版游戏精致、细腻的画面优势。在这款横版游戏里，你能感受到的仅仅是2D视角对画面的局限，而不是渲染。

Tequila Works看上去完全没有制作横版游戏的经验，在透视和视角的问题上一塌糊涂，基本上就是业余水准。《死光》的“横版”是绝对垂直于屏幕的，玩家只能从一个

水平的视角来观察主角。而在大多数同类游戏里，玩家的观察视角是略微俯视的，以此来确保一个良好的透视效果。在《死光》里，当主角站到一个平台上时，你无法获得平台的直观感受。因为在这个角度上，你只能看到平台的横截面，即一条很粗的黑条。游戏里到处都是这种由平台和墙壁断面组成的黑条，与本来就昏暗的背景混在一起，毫无美感可言，还会经常混淆视线。这种纸片般的绝对“横版”效果，与游戏极力营造的景深，形成了鲜明的反差。

手机游戏的水准

横版游戏是一个很容易勾起人们好感的类型，只要在某个方面有出彩表现，就会引来一片叫好之声。然而《死光》在画面上栽了跟头，游戏性更对不起15美元的售价。

一开始，这款冒险游戏给人的感觉还像那么一回事。如同《我还活着》那样，我们的主角同样是一个再普通不过的男人，会被摔死、淹死，惨死在各种机关下，面对成群丧尸束手无策，只能逃跑。即便有斧头防身，但没抡几下就会耗光所有体力，连普通的跑步和攀爬都成问题。后期主角拿到枪支，也只能在万不得已的情况下使用，因为游戏里几乎没有补充子弹的地方。这种生存压力让人不由得期待在接下来的关中，主角是如何克服种种艰难困苦的。

遗憾的是，在熟悉基本的游戏方式后，后面的流程是彻底平铺直叙的，不起任何波澜，没有丝毫关卡设计可言。所有能互动的元素，都会有高亮提示，你要做的，就是选择正确的对应方式就行了。因此这款游戏的全部游戏性是这么回事：当你要通过一扇门时，系统会有不同的提示，比如提示“脚踹”，这时候你按“脚踹键”，门应声而开；有时提示“冲撞”，你后退几步，往前撞，门开了；有时候门上有木条加固，你抡起消防斧，门开了。当你遇到陷阱的时候，你所要做的就是关掉旁边的机关。对于关不掉的陷阱，按“嘲讽键”让僵尸触发陷阱。对于够不到的机关，可以用弹弓来触发，再辅以推拉箱子之类的简单元素。这就是全部的游戏性了，所谓的“谜题”都极其简单，如同1＋1＝2般直白。在游戏性上，《死光》甚至不如古老的鼠标点击式AVG，换句话说，倘若这是一款定价1.99美元的iOS游戏，反而更容易让人接受。

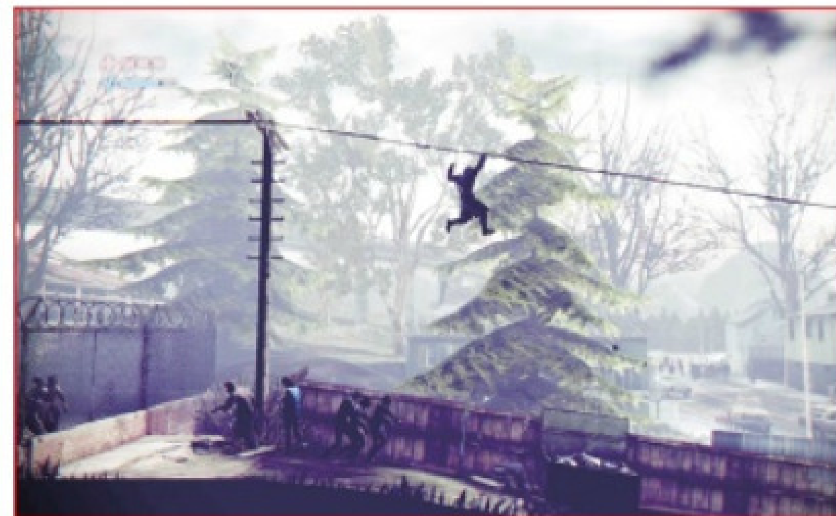
在游戏后期，或许制作组也厌倦了无脑的“解谜”，因此安排了大段追逐戏。这成了压垮骆驼的最后一根稻草，在僵硬的操作手感下，分秒必争的追逐戏成为了容错率极小的反复煎熬。最后我已经迫不及待想要结束这种体验，“幸运”的是，它真的很快结束了——15美元，换来的是4个平淡如水的关卡，和不足3小时的游戏流程。



（左上图）动静结合的漫画过场，既能节约成本，又有不错的视觉表现力
（左下图）平台全变成了黑条，你完全不知道主角现在站在什么东西上
（右上图）类似这样的远景渲染在游戏里很常见
（右中图）剪影般的画面表现会在游戏初期给人新鲜感
（右下图）这种追逐戏在游戏后期大量出现，一不留神就会被直升机射成筛子









吉娜姐妹——扭曲梦境 Giana Sisters: Twisted Dreams**类型**动作**制作**Black Forest Games**发行**Black Forest Games**发售日**2012.10.23

《吉娜姐妹——扭曲梦境》

超硬派的回归

《吉娜姐妹》的难度是对玩家自身的考验，换句话说，你无法借助修改器来克服它。而且对于这种游戏，打不过就是一辈子都过不去了。但我劝你至少尝试一下，错过它是你的损失。



千万不要被游戏里憨态可掬的怪物和充满童趣的画面给蒙蔽，《吉娜姐妹》是不折不扣的高难度游戏，在见到第一关Boss之前，挂几十次都很正常

■晶合实验室 Oracle

从本质上说，《吉娜姐妹》是一个吃金币游戏，和《雷曼——起源》一样，玩家要一路吃宝石来解开后面的关卡。这次我要大赞《吉娜姐妹》，看过今年5月中旬刊的同学可能会表示不屑，当时我是站在批判角度上来评价《起源》的，难道这次Black Forest把在Kickstarter上忽悠来的钱都拿来做改口费了吗？不，这两款游戏的差异，正好是“有趣的挑战”和“挑战”之间的差距。

环环相扣的能力设定

《吉娜姐妹》是一款典型的平台动作游戏，代表作就是“马里奥”系列，当然这款游戏的确跟“马里奥”关系不一般。和多数同类游戏一样，《吉娜姐妹》的核心要素是“跳跃”，玩家需要跳过各种险要和障碍，吃掉那些犄角旮旯里的宝石，游戏也正是通过这一方式来为玩家提供挑战性的。《起源》之所以在这个过程中不太有趣，是因为游戏过多地考验玩家的操作技巧和反应能力，玩家要不断背版，精确操作，才能完成挑战。一旦手不够疾，眼不够快，就只能失败重来，几乎没有思考的乐趣，也没有为玩家提供自由发挥的空间。《吉娜姐妹》则恰恰相反，游戏处处都需要玩家合理运用有限的几个技能，想过关，想打得漂亮，仅靠操作是远远不够的，大脑必须时刻处在高速运转状态。

《吉娜姐妹》只为主角提供了3种能力：场景转换（变身）、Dash、旋转跳跃（有二段跳和缓降效果）。由于1987年的初代《吉娜姐妹》神似“马里奥”，因此也被称为“女版马里奥”。尽管吃了任天堂的法律警告，时隔25年的最新作依然固执保留了很多“马里奥”特色。“踩怪”和砖块就不说了，就连旋转跳跃都与新版的“超级马里奥”如出一辙。然而，因为场景转换（变身）和Dash的存在，游戏提供了和“马里奥”截然不同的体验。

玩家控制的姐妹两角色可以无缝切换，切换的时候整个游戏场景都会改头换面成另一种风格，从生机盎然、绿树丛荫的世界变成幽魂与墓碑丛生的昏暗场景，转换时每一块背景的渐变效果都非常细致，完全看不出这是一款靠捐钱搞出来的游戏。强烈的美术反差让《吉娜姐妹》在一开始就能

牢牢抓住玩家的眼球，但“转换”的精髓还远不止于此。

可以说，“转换”是《吉娜姐妹》整个游戏机制的核心，所有关卡设计都是为这个能力服务的。因为转换不仅会改变场景的美术风格，地形和机关也会随之改变。一转换角色，原本坚实的平台瞬间变成虚空，即死陷阱也有可能出现在本来安全的区域。更巧妙的是，你的另外两个关键能力——Dash和旋转跳跃，是分属两个不同角色的。在姐姐状态下使用妹妹的技能，会自动切换成妹妹。而这两个能力都属于快速移动能力，场景中又处处是机关，这意味着你在出手之前，必须知道自己接下来将处于哪种角色状态。为了更进一步鼓励玩家利用转换，游戏中的宝石分两种颜色，分别对应两个角色，比如姐姐只能吃黄宝石，妹妹只能吃红宝石。黄宝石附近又常常有专门克制姐姐的陷阱，在吃宝石的过程中你得经常切换成妹妹形态避险。围绕“转换”的机关实在是太多了，怪物形态、传送带方向、机关状态，都会随着玩家形态的不同发生动态变化。你要做的，就是聚精会神，通过合理的形态转换，将重重危机化险为夷。

鹤立鸡群的硬派难度

但要做到“化险为夷”又谈何容易。《吉娜姐妹》的整个流程，是一个不断考验玩家应变能力和手、脑、眼协调性的过程。玩家从始至终都在处在频繁的转换中，而且多数是在运动中转换的，留给玩家思考的时间极短。有时候在一秒之内得切换两次，时差也就几帧，比如旋转跳跃到某个隐藏平台上方的同时，切换成另一个角色，使平台变为实体。从来没有哪个游戏会强制玩家做如此高频率的切换，这意味着玩家需要时刻分析角色和环境的相对变化。更要命的是，多数情况下你只有一次失误机会。马里奥好歹有个蘑菇能保命，《吉娜姐妹》里动不动就出现一大段高难度场景，护体宝石又少得可怜，一挂就得从很远的存档点开始，如果没有足够的耐心，一定会很快抓狂。

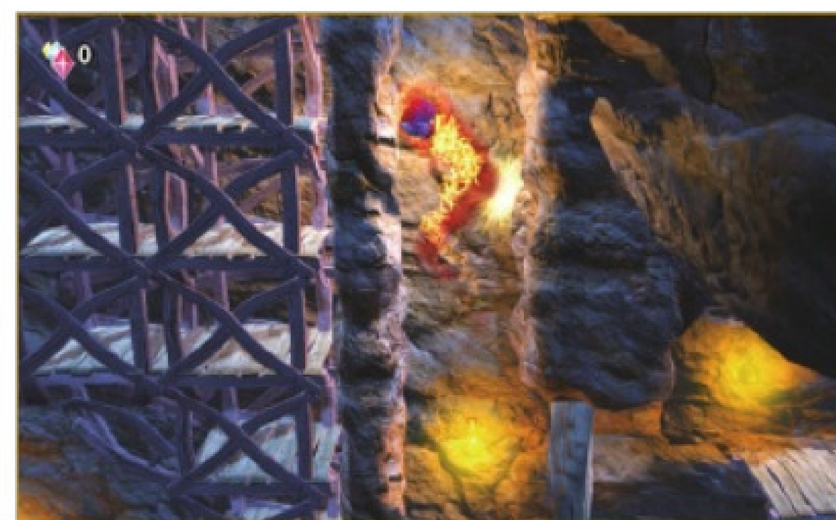
如今我们已经很少见到这么硬派的游戏了，哪怕是《超级食肉男孩》这种以难度著称的游戏，也害怕让玩家恼羞成怒，提供了近乎无限的Check Point。事实上《吉娜姐妹》这样的游戏在过去都很少见，整体难度不比“魔界村”系列低。后者关卡难度一般，主要是因为主角太弱。到了《吉娜姐妹》这里，关卡很难，主角更强，但是强到你掌握不了的程度。你的角色能轻松化解大部分威胁，但实际操作起来，要在到处充满即死判定的关卡中灵活运用场景转换来避难，一般人的大脑根本处理不过来。在这个崇尚“人性化”的时代，我们还能看到这样一款设计巧妙，无比硬派的游戏通过玩家集资的方式复活，真是我们的幸运。P



（左上图）Boss战的难度同样很高，场景狭小，Boss的伤害范围却非常大



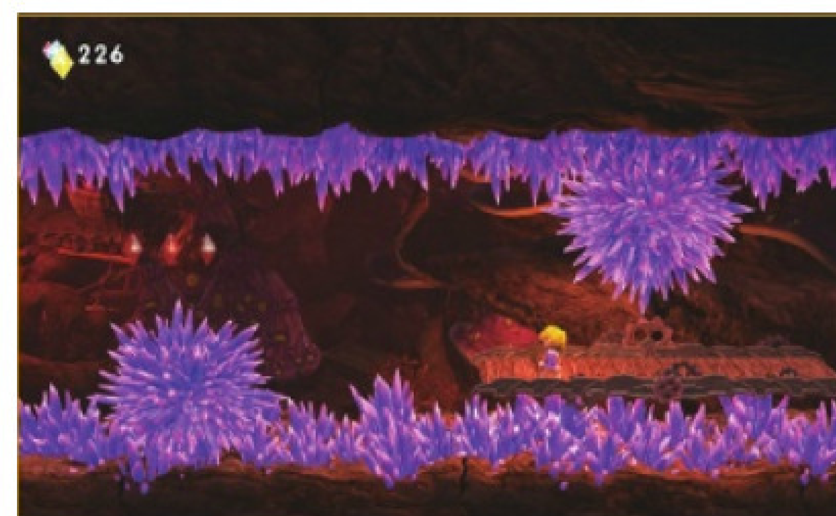
（左下图）左右两端的半透明平台必须在另一种角色（场景）下才能变为实体



（右上图）Dash带来的高速移动让游戏手感和“索尼克”有点类似



（右中图）玩家本来可以直接穿过这些无害的幽魂，但对另一个角色来说，它们都会变成实体，拥有一触即死的杀伤力



（右下图）在这种场景中，碰到任何东西，都意味着重新开始

魔幻三杰2——哥布林的威胁 Trine 2: Goblin Menace **类型**冒险 **制作**Frozenbyte **发行**Atlus **发售日**2012.9.7

真实性问题

作为一部资料片，《哥布林的威胁》提供了六大关卡，相当于原版内容的一半——售价也是一半。联想到卖15美元，内容坑爹无比的《死光》，《哥布林的威胁》以7.5美元的售价，提供了不输于一线大型游戏的体验。

■ **晶合实验室 Oracle**

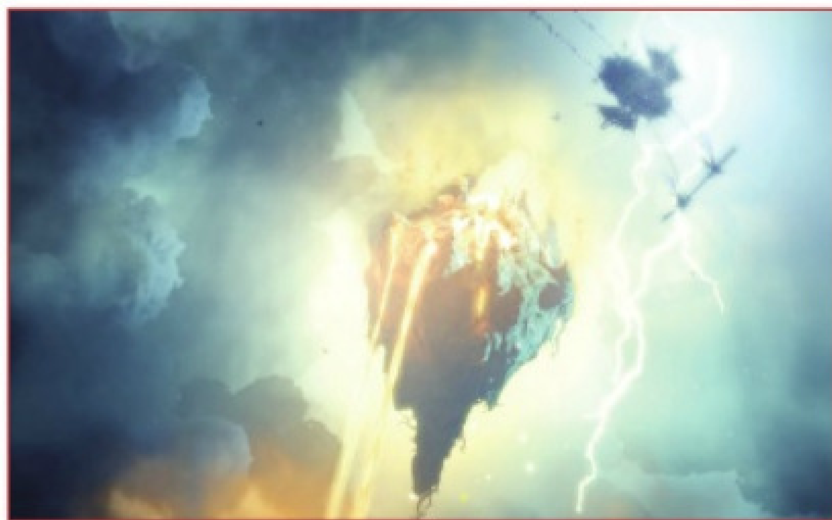
如同我之前评论《魔幻三杰2》原版时讲到的，这个系列的游戏性建立在“真实”上。比如《魔幻三杰2》里的谜题多次运用到植物生长、气流、水火相克、融化与汽化，一切都基于现实世界的自然规律。《哥布林的威胁》延续并发展了这一特性，于是我们看到了新的柔体效果、水的凝固、机械能转风能，还有电传导在关卡设计里的运用。这带来了崭新的游戏体验，并紧扣每个关卡的主题。在怪兽体内，柔体效果将柔软、黏糊糊的器官表现得惟妙惟肖，并与关卡设计浑然天成；在冰原场景上，盗贼的“冰箭”技能可以将水面冻出一块浮冰；在空中的浮岛上，我们能看到电的种种特性。无需系统提示，玩家结合日常生活经验，就能在游戏里找到解决问题的办法。

但“真实”是这个系列的特色，也是问题所在。由于游戏里很少有绝对障碍，导致大多数关卡设计缺乏严谨性。玩家可以充分利用物理规则来实现一些原本需要动一番脑筋，利用场景机关才能达成的效果，最常见的就是比如反复垒箱子和板子来到达某些区域，无需思考，过程乏味，这并不是什么愉快的游戏体验。同时，逐渐增长的人物能力，也让关卡流程变得极难控制。2代去除了1代的木三角就是出于这个考虑。但不幸的是，在《哥布林的威胁》里，这种严重影响平衡性的技能又出现了。盗贼的新技能可以制造出一大片反重力区域，这让游戏中很多跳跃关卡变得可有可无，给人一种如同作弊的体验。不出意外的话，这个技能将和木三角一样，被从下一作中剔除。

“真实”带来的另一问题是，关卡设计变得模糊，导致游戏不那么好玩。我并不是说《哥布林的威胁》不是一款好游戏。事实上它非常棒，场景绝赞，玩起来极具冲击力。尤其到最后的高潮，画面和气氛都渲染到极致，完全奇幻大片气质。但坦白地说，不那么有趣。“马里奥”系列有永远的食人花、炮弹、管道、乌龟，我们从初代玩到现在，依然兴致盎然，这就是关卡设计的魅力。而在《哥布林的威胁》里，制作组不遗余力地为我们提供新的元素，甚至不惜每到一个新关卡就彻底改变场景风格。从荒野沙漠到怪兽体内，从阴暗的巴洛克城堡，到宛若天堂、充满古典东方韵味的浮岛，不仅场景大变样，解谜部分也风格各异，但每一种新元素，重复两三次就腻味了，因为缺乏足够精巧的关卡设计将它们整合起来。看到制作组这么慷慨地耗费他们的想象力，我倒是有点担心《魔幻三杰3》的内容了。P









这种如预渲染CG般精致的场景随处可见，画面完全可问鼎横版游戏之最



（上左图）充满中国元素的场景
（上中图）龙、机械、魔法、电，这些元素汇聚到一起，在最后时刻达到高潮，画面感极棒
（上右图）后期的即时渲染已经快达到原画水准了
（右下图）最终Boss是一大进步，终于不像原版那样无脑了

捣蛋猪Bad Piggies**类型**益智**制作**Rovio Entertainment**发行**Rovio Entertainment**平台**Android/iOS/PC**发售日**2012.9.27

《捣蛋猪》当猪学会物理

作为“愤怒的小鸟”系列里的头号“反面角色”，绿猪们终于有了自己的用武之地，再也不用心惊肉跳地藏在看似坚固，实则脆弱不堪的城堡里等着小鸟从天而降了。并且比起只会把自己当枪使的小鸟们，绿猪似乎要聪明得多……

■ 晶合实验室 Oracle

为旗下经典游戏的配角甚至龙套单独做一款游戏，对整个系列的世界观进行补完之余，从粉丝那里再捞一笔钱，这向来是游戏公司屡试不爽的商业策略。最典型的就是任天堂，路易、耀西、瓦里奥，这些如今我们耳熟能详的角色，最初都是配角出身，直到有了自己的专属游戏才出人头地。这种套路原本多用于历史悠久，经典性不容置疑的作品，但如今移动游戏市场瞬息万变，明星产品足以与曾经的经典角色一较高下，于是Rovio也顺理成章地推出了《捣蛋猪》。

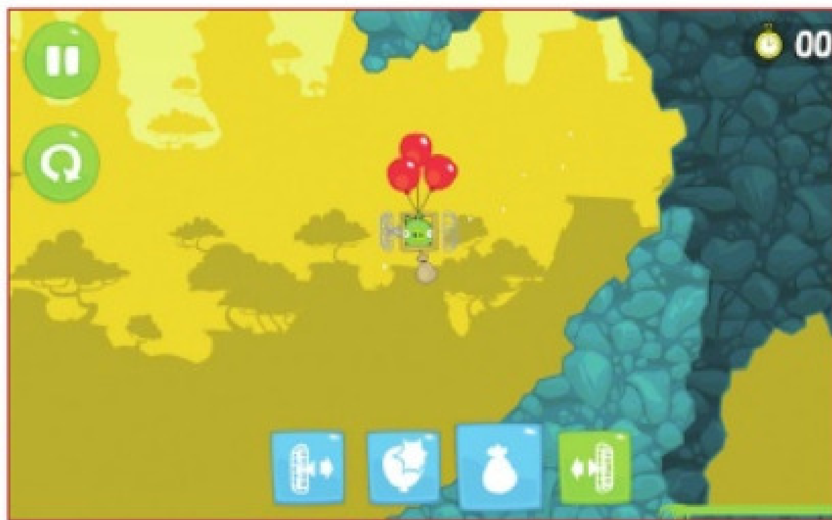
如果说“怒鸟”的玩点在于抛物线、冲量、结构学，那么《捣蛋猪》的玩点就在于把握增减重力的时机、惯性，以及宏观的路线规划。重力元素在二者的游戏机制里都占有很大比重，但相对于过多依赖准头和运气的“怒鸟”而言，《捣蛋猪》要更注重策略，这在一定程度上增加了游戏的趣味性，减少了技术失误带来的挫败感。

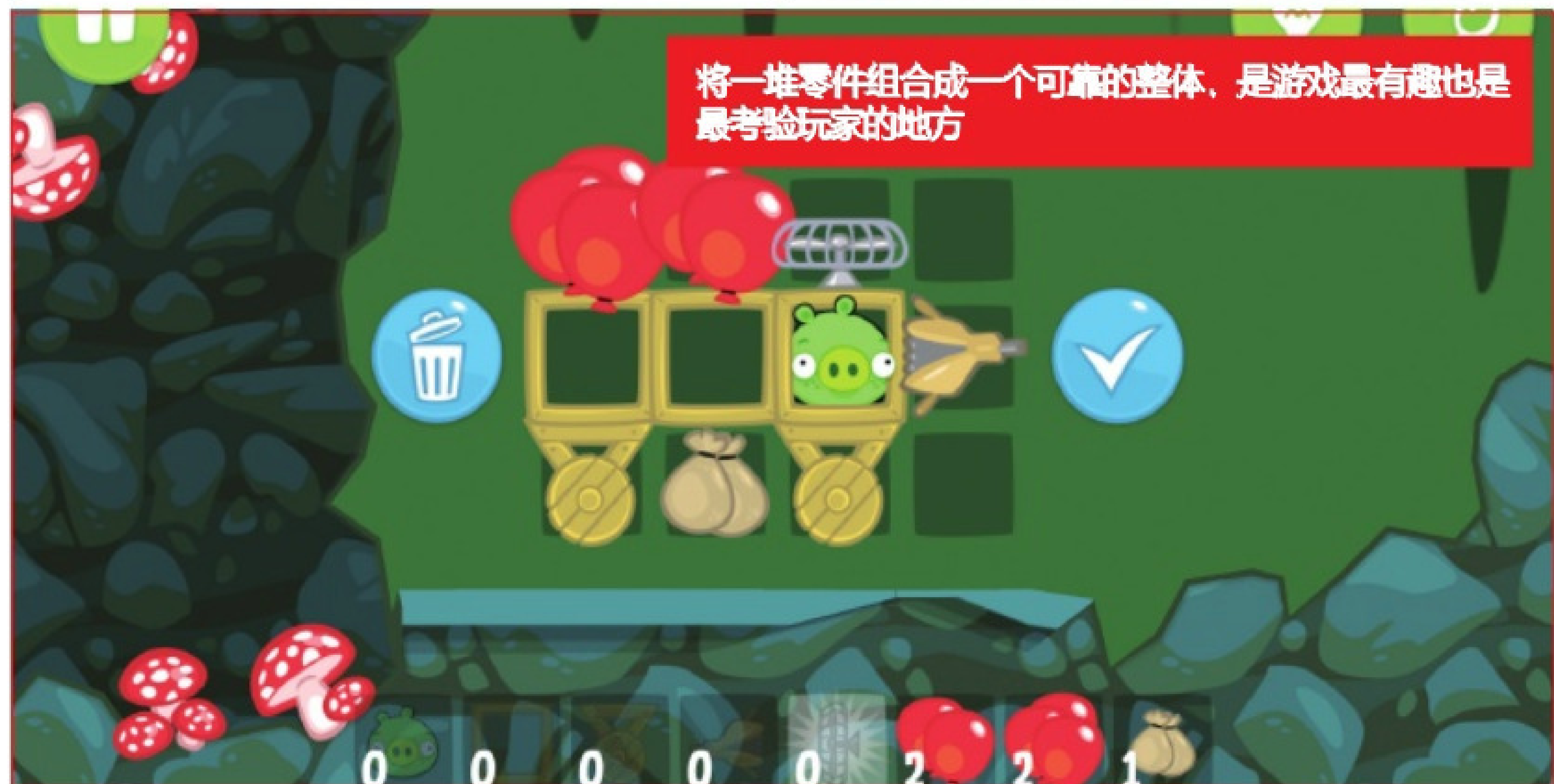
从《捣蛋猪》的关卡节奏和细节上，我们可以明显看到Rovio的进步。整个游戏充满了对玩家人性的关怀。玩家需要反复组合各种轮子、气球、风扇、框体，一关的零件多达近10种，失败是难免的。为了减少不必要的重复操作，系统可以永久记忆玩家的组合方案。重置游戏的时候，玩家无需重新组合零件，只需要在之前的基础上微调即可。哪怕是已经结束的关卡，玩家回头收集星星的时候，也能看到自己之前的过关方案。《捣蛋猪》收集元素的设定颇为有趣，“怒鸟”的评价与分数直接挂钩，需要尽量获得高分数才能拿到三星评价。但在《捣蛋猪》里，三星评价被拆分成两个部分——时间与策略。在到达终点的前提下，过关时间足够段短，可以得到额外一星。但你会发现总有一颗星星是不可能在规定时间内吃到的，没关系，你完全可以重新开局，针对那颗星星的位置调整配置。之前得到的时间星星会永久保留，只要你在吃到额外奖励星星的前提下过关，就会积累到三星评价。这样一来，就相当于每关都有两种玩法了。

类似的贴心设计还有很多，比如每4关就解锁一个特殊关卡，流程节奏比前几作“怒鸟”强不少，更别说通关之后的沙盘模式了，道具丰富程度和地图规模都远超于普通关卡。音乐的表现也非常到位，沿袭怒鸟风格，旋律又给人一种调皮的感觉，充分反应了绿猪的猥琐。唯一遗憾的是，本作与“怒鸟”的联系太少了，小鸟们完全没有在游戏中出场，如果与本家人气角色联系得更紧密些，粉丝们应该会更愿意买账吧。









将一堆零件组合成一个可靠的整体，是游戏最有趣也是最考验玩家的地方



（上左图）《捣蛋猪》显然不会忘记带有强烈移动平台特色的“Coming Soon”关卡
（上中图）沙盘模式下让人眼花缭乱的零件
（上右图）用惯性和重力来调节运动轨迹，互动性和策略性都要强于“怒鸟”
（右下图）有趣的新手教程

为“异形便当”部队正名

《普罗米修斯》的热映重新点燃了观众对于“异形”系列的热情。很快《异形——殖民陆战队》也将于2013年年初发售，在游戏发售前，我们有必要科普一下，所谓的“殖民陆战队”，到底是一支怎样的部队。



进入未知区域同凶残的外星生物战斗的任务性质，决定了殖民陆战队必须拥有压倒性的火力优势，以及强大的战场感知能力

■江苏 防弹手柄

美利坚殖民陆战队（United States Colonial Marine Corps，以下简称USCM），是詹姆斯·卡梅隆在1986年作品《异形2》中设定的一支星际武装力量。就像那些伴随在拥有主角光环的英雄们周围战斗的“友军”部队一样，这支开场时牛皮哄哄，结束时各种惨叫的太空“马润”，用他们因为恐惧而扭曲的面容以及各种被爆浆儿的场面，较为圆满地完成了气氛渲染、衬托主人公英雄主义气概的使命。

虽然带着便当上场的USCM在影片中的作用仅仅是将自己变成便当，送给淌着口水、挥舞着魔爪的异形们，可这支装备精良、目空一切、斗志昂扬的“杀虫部队”，还是引发了人们的浓厚兴趣。从上世纪90年代中期开始，尤其是关公战秦琼的“异形大战铁血战士”（AvP）题材出现之后，USCM便肩负起了连接两个世界观的使者的角色，代表人类势力投入未知的战场。

1996年，也就是《异形2》公映十周年的时候，科幻作家Lee Brimmicombe-Wood通过他所撰写的《殖民陆战队技术手册》，对USCM的编制、战术和装备进行了完整的设定，从而为日后USCM的“正规化建设”制定了标准，包括即将发售的《异形——殖民陆战队》，都是严格按照这本“宝典”进行打造的。

灵感的源泉

USMC担负着将“异形”系列从第一集金属幽闭空间内的恐惧，转型成为第二集中惊悚元素狂轰滥炸的重任，他们持有着最先进的军事科技和无与伦比的火力优势，长期的训练与实战经验，可以让他们对付任何能够想象得出的极端情况。然而当他们带着轻松愉悦的心情和目空一切的姿态登上LV-426星球的地表之后，上述所有的“优势”都被彻底的绝望感所吞噬了。USCM形象的原型，显然来自于越南战争时期的美国士兵。他们持有同敌人完全不对等的作战资源，从一开始就不把那群“生活在丛林中的猴子”当作一回事，但却在与看不见的敌人作战的时候陷入了恐惧的泥潭，直到一个一个在原始森林中孤独而悲惨地死去。影片中的陆战队与韦兰公司（Weyland-Yutani Corporation）关系密

切，进入殖民地寻找异形活体的任务就是由公司下达。由于陆战队员乃至基层军官本身并不知道任务的真实目的，以及“公司”与军方的内幕利益交换，因此他们在行动中也会经常与韦兰的私人武装发生冲突，并且能够从第三方的角度挖掘出“公司”更深的罪恶。在即将发售的《异形——殖民地陆战队》中，韦兰公司的私人武装就是作为人类反派势力登场的。

在1994年雅达利于Atari Jaguar推出的射击版AvP中，玩家扮演一个名为Lewis的二等兵在，在被神秘公司控制的军事基地中杀出一条血路。虽然游戏没有提到USCM和韦兰公司的名称，但已经为“陆战队”在AvP题材中的故事和作用设置了固定的模版——他们总是在错误的时间、错误的地点卷入了不属于自己的错误战争。1999年的FPS版AvP，一群前往LV-426执行侦察任务的陆战队员从《异形》第一集船员首度遭遇异形的巨人族飞船，一直杀到了轨道空间站和韦兰公司的研究船上。2001年由Monolith公司开发的AvP2中，韦兰公司干的坏事更加离谱——他们在被命名为LV-1201的星球上发现了被异形毁坏的外星文明的遗迹，并且在这里建立了5个生物研究基地。在与LV-1201失去联系后，玩家所扮演的Andrew Harrison下士与同伴们乘坐Verloc号飞船前往实施“救援行动”，并且在这里发现了公司培养异形铁血混元体生物的秘密。

编制情况

USCM总数约50000人，下辖4个作战师。战斗任务状态下，所有地面战斗人员都会由所属的飞行大队负责往返和空中支援，这种状态下的飞行单位会被分成3个组：投送组，由200艘运输船构成，他们肩负着将陆战队员从母舰运往目标星球地表的任务； 8个中队组成战术组，负责为地面部队提供侦察、战术轰炸、近距离空中打击和维持制空权；后勤组，负责伤患营救与撤离，他们拥有100艘医疗船和30台高速轨道穿梭机。

由于一个陆战师的调动过于复杂，当位于太空深处的殖民星球或者商船上的局势失控之后，USMC就会派出他们的快速反应部队——进攻单位（The Marine Assault Unit，简称MAU）。他们能够独立担当情报搜集、后勤与直接行动的职责，在没有任何支援的情况下可以独自在敌后生活一个月时间。MAU的标准编制为一个后勤排和侦察排，一个维修连和重火力支援连。

步枪排是USCM的战斗主力，由一名中尉统帅，由于部队经常会与未知的外星生物作战，因此军官通常会拥有两名拥有技术和生物知识储备的生化人充当“顾问”。每个步



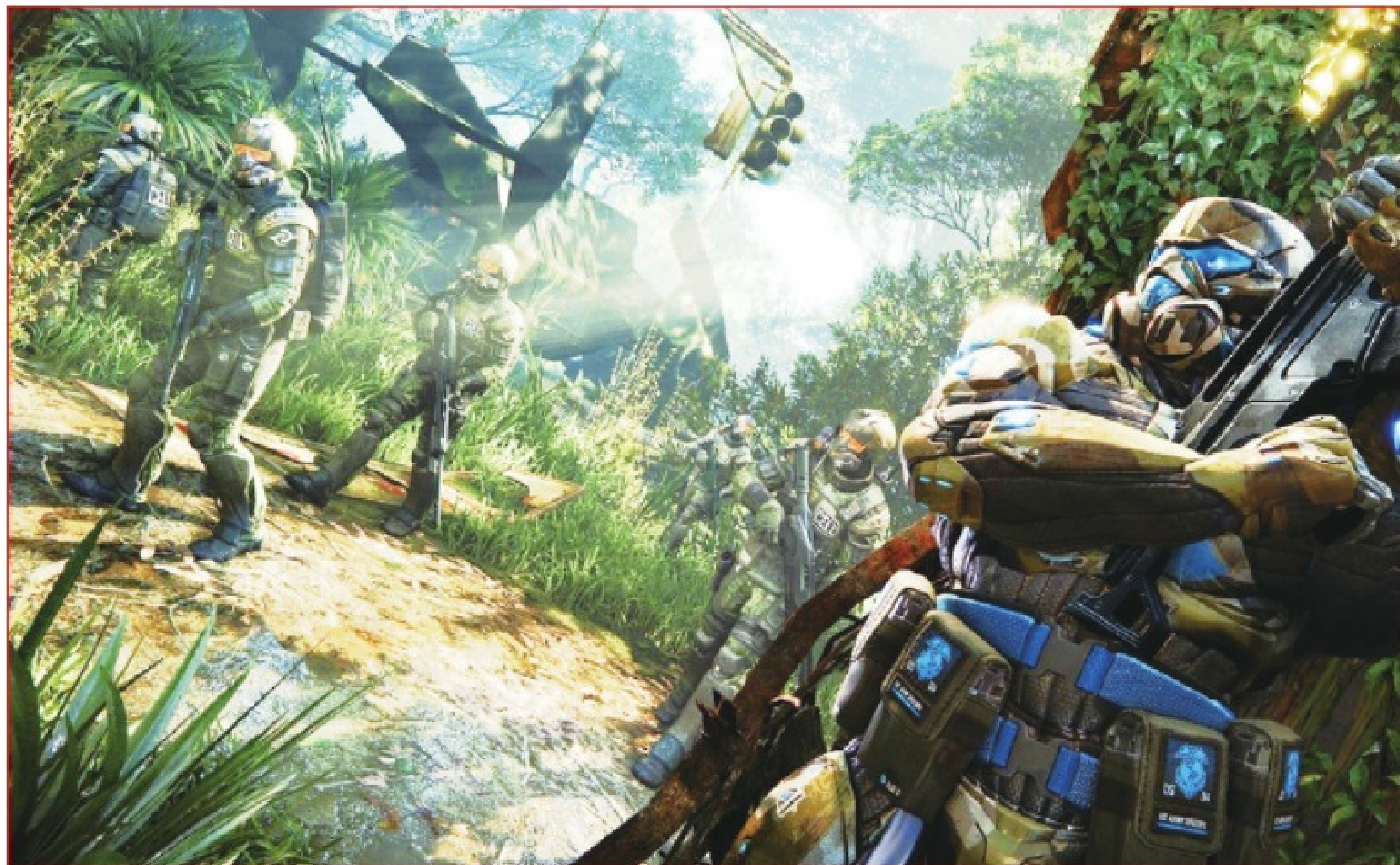
（左上图）在AvP题材中，无论是异形还是陆战队员，在单打独斗中都不是铁血战士的对手

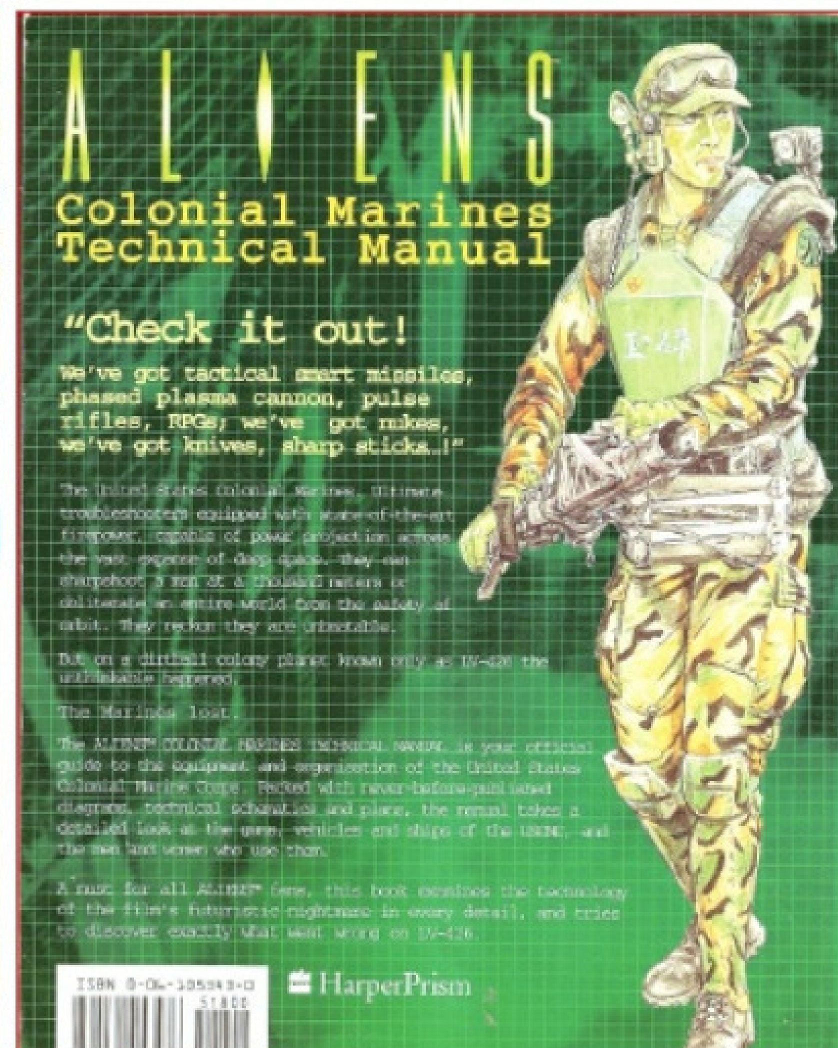
（左下图）USCM的战术和武器配置特点影响到了《星际争霸》的人类步兵，即将上市的《孤岛危机3》中的猎杀模式中出现的CELL公司雇佣兵，身上也明显有USCM的影子

（右上图）乐高版的USCM

（右下图）USCM技术手册前半章对陆战队进行了详细的设定，后半段从韦兰公司的视角深入剖析了异形这种神秘的生物，是《异形》迷心目中的宝典







枪排的士兵人数为25人，进行地面部署时会乘坐一辆UD-4运输机到达地面，然后登上M577装甲运输机，进入任务地点后16名战斗人员就地展开成4个班（分别由一名中士统帅），军官和后勤人员留在车上进行指挥协调。

Zono Incorporated公司2003年在Xbox平台上推出的《异形大战铁血战士——灭绝》（Aliens versus Predator: Extinction）是一款即时策略游戏，受限于操控的局限，这款游戏并没有传统的“建造-研究”操作，取而代之的是轨道召唤系统，它很好的反应出了MAU单位的部署模式和战术特点。己方单位杀敌和维修大气改造设备后都会获得分数，用于召唤母舰派出更多的运输船送来新的作战单位，除了步枪兵、喷火兵、机枪兵3种传统单位以外，你还能召唤呼叫包括医疗补给、轨道轰炸在内的各种支援。

军火库

USCM在他们的处女秀——《异形2》中展示了自己的全套步兵武器和主要空地载具，这些装备的模型和特色，也在日后的“异形”题材游戏中得到了保留。下文将介绍USCM步兵武器，同时也是“异形”题材射击游戏中出现频率最高的3种枪械。

M41脉冲步枪：M41A是USCM步兵的标配主武器，是一种轻型连发武器。它是由雷明顿870的机匣、M1A1汤姆森的枪身、M16步枪的提拔和SPAS-12的前握把组合而成的产物。外壳采用钛合金材料经过一次冲压成型，保证了枪械的内部原件在任何恶劣条件下都能正常运作。可伸缩的枪托能够让M41经过简单的调整即成为一支外型紧凑的卡宾枪了，更加适合狭窄环境下的CQB战斗。

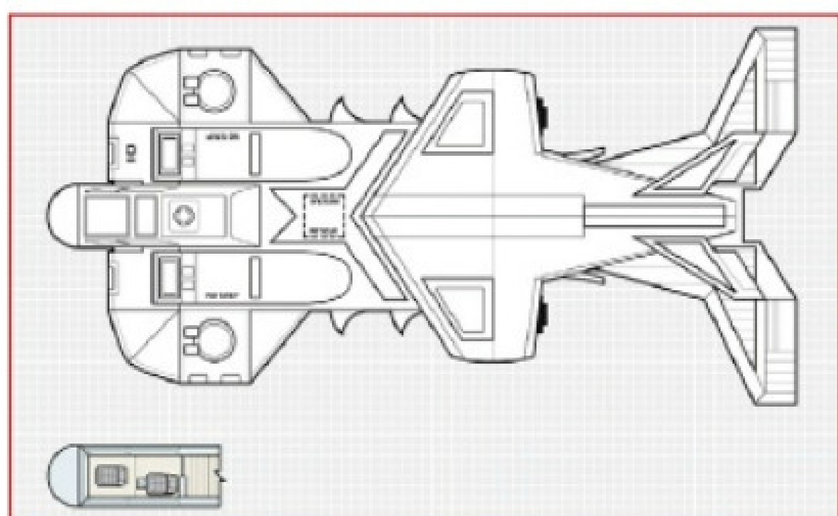
身为一支转动式闭锁结构的动能弹武器，M41A与传统自动枪械的最大不同在于它的高度电子化。采用电磁脉冲方式击发，使得士兵只需要用手指给予扳机一定的压力就能击发子弹，最大化的减少反应时间和手动发射时的不稳定性。使用者也可以根据实际需要自定义连发方式，让枪械实现双连发和四连发。用于显示当前弹药存量的LED灯也是该武器的一大创新（日后也启发了《光环》中的MA5C突击步枪的设计），士兵可以更好地掌握换弹夹的时机。M41A内置的电池能够满足10000次击发所需要的电磁脉冲能量，陆战队员的弹夹包中会装载一支“充电弹夹”，装载之后就能在10分钟时间内实现快速充电。在电量不足或者是电子系统出现故障的情况下，使用者也可以将击发方式切换为传统的机械方式。

M56A2智能步枪：支援型武器，发射10×28mm无壳高爆弹，弹仓容量600发，射速为1200发/分钟。它单人

（左上图）徒步战斗状态下机步班的战斗队形，机枪手永远顶在最前面
（左中图）USCM的武器系统上手非常容易，Ripley在很短时间内就能熟练掌握
（左下图）“战斧”武装登陆艇，能够担负起清空着陆场和为机降部队提供空中掩护的任务







（右上图）USCM毕竟是80年代中期科幻电影的产物，那时候还没有全息瞄准镜这种近战瞄具的存在，因此陆战队员在CQB战斗中的观瞄手段还比较原始
（右下图）在战斗中编制被打乱，这种情况对于USCM而言相当常见





即可操作，既可以用凶狠的火力伴随班组作战，同时也胜任精确打击任务。

无论从战术功能还是特点来看，M56都与机枪发展历史上的经典之作——MG42有诸多神似之处，詹姆斯·卡梅隆在访谈中也确认了这一点。由于M56A2的战斗重量高达30千克，这已经大大超过了机枪兵的负载极限，因此士兵不是以使用班用机枪时的握持姿态进行战斗，而是拎着它冲锋陷阵（就像陆战队的二战传奇英雄约翰·巴斯隆使用M1914重机枪的方法一样）。M56A2没有战术握把，取而代之的是上方安装的一个曲柄结构携行具，它能够根据火控系统的命令进行小幅度的水平和垂直方向的转动，提供精确的自动瞄准/追踪功能。武器通过线缆与头盔瞄准系统和士兵背负的火控电脑相连接，只要使用者的头盔瞄准镜捕捉到目标，并且将枪口指向目标的大致方向之后触动扳机，机械伺服系统就能自动追踪目标的移动，换句话说，只要目标还停留在射界范围之类，就绝对没有半点生还的可能性。

M240喷火器：能够将点燃后，凝固汽油喷射到目标身上。与传统的燃烧剂相比，只要M240发射的火焰能够将目标覆盖0.5秒，凝固汽油就能在其表面燃烧至少30秒，将任何外星生物都烧成焦炭。重量、体积造成的行动不便，以及燃料桶一旦被击中就能将使用者变成“火球”的致命缺陷，都使得自喷火器被发明出来之后就没有士兵会真正喜欢它——包括其使用者。M240对这些传统缺陷进行了全面的改进，它的战斗重量仅为2.7千克，全长88厘米，握持起来就像一支卡宾枪那样舒适，内置的燃料仓能够有效避免殉爆的发生。

在游戏《异形大战铁血战士——灭绝》中出现了M240的一些变形枪，包括单手即可操作的“水枪”M210，以及喷射的火焰更加集中的M240B。

异形是宇宙中最为危险的生物，这种没有杂念，纯粹是为了生存而生存的怪物对于韦兰公司这个恶魔企业而言，永远都具有致命的诱惑力。铁血战士是宇宙中最凶悍的猎人，它们的社会结构和行为方式也许是“原始”的，但它们超越人类想象力极限的“狩猎工具”，永远都是贪婪的韦兰公司所追寻的目标。只要有利益的驱使和探索的欲望，就不能阻止人类同这两种未知而可怖的对手相遇，因为与这两个依靠本能来驱动行为的生物相比，我们是受欲望支配的“智慧生命”。作为星际探索的尖兵，USCM自然担负着与两个深不可测的敌人舍命搏杀的重任。与电影中为了烘托主角英明神武而不断上演“找死指南”式反智表演不同的是，在游戏的世界中，我们有扮演他们，为USCM这支“便当部队”正名的权力。

（左上图）这位士兵使用的是VP-79 9毫米半自动手枪，为USCM的标配副武器，在影片第二集中照样两枪就射爆了一只异形的脑袋
（左下图）想要快速清理异形的巢穴，没有比M240喷火枪效率还要高的武器了
（右上图）M240A1喷火器
（右中图）M41模型
（右下图）M56智能枪是通过一支MG42机枪改造而成的











阿明·吉瑟特 Armin Gessert**生日**1963.6.13**出生地**德国**荣誉**未知

吉瑟特和他的《吉娜姐妹》

25年沉浮录

25年，对一个人而言，已经是将近三分之一的生命旅途。对游戏系列而言，能在业界经历风风雨雨，走过25个春秋的，如今都已成就一番名声。辉煌如《超级马里奥兄弟》，落寞似《巫术》《创世纪》，一个个游戏品牌潮起潮落，背后无不包含一把辛酸泪史。











（上左图）《吉娜姐妹》初代乍一看很容易被误认为是女版的《超级马里奥兄弟》

（上中图）吉瑟特为数不多的公开照片

（上右图）《Hard'n'Heavy》是吉瑟特在彩虹艺术创造的又一佳作

（右下图）我们还可以在最新的《吉娜姐妹——扭曲梦境》里看到初代的影子，比如标志性的蓝宝石

（下左图）《吉娜姐妹——扭曲梦境》游戏自带的捐赠窗口

■上海 小象咪咪

在2012这个被称为世界末日的一年行将结束之际，一个沉寂多年的游戏再次登场，将老玩家的思绪重新带回到25年前那个创意迸发的电子游戏大爆炸的时代。这个名叫《吉娜姐妹——扭曲梦境》的游戏能重见天日，要归功于它的创造者——阿明·吉瑟特（Armin Gessert）。

夭折的“姐妹”

1963年6月13日，吉瑟特出生在联邦德国。相比另一半尚处在铁幕之下的德国人，能在西德长大的吉瑟特无疑是感到幸福的。20多岁的时候，他有机会接触到个人电脑这个美国传来的新鲜玩意，以及上头那些眼花缭乱的游戏软件。当时的德国电子游戏行业是远不及日本、美国的，但吉瑟特凭着爱选择了游戏程序员作为自己的职业。

吉瑟特走向社会的1984年对电脑业而言是个奇妙的年份。苹果的Macintosh横空出世，它在那部经典的广告中宣告——1984年不会变成《一九八四》。事实上那一年也没有发生小说《一九八四》里的惨况。就在同一年，德国的居特斯洛县在悄无声息中成立了一家名为“彩虹艺术”（Rainbow Arts）的工作室。吉瑟特就在这时获得了平生的第一份工作——游戏程序员兼设计师。

他的第一个游戏是个动作冒险游戏，名叫《街头帮派》。吉瑟特既负责编程，同时也要设计关卡。单真正的挑战是在这个项目完成后。有了第一个游戏项目的开发经验，吉瑟特获得机会，与另外两名同事一起开发一款全新的平台游戏——《吉娜姐妹》（The Great Giana Sisters），平台包括当时的Commodore 64在内的主流电脑。

1987年，《吉娜姐妹》在多个电脑平台上发售，市场反响非常不错。尽管当时的电脑游戏市场完全不能和电视游戏相比，但好消息是《吉娜姐妹》的口碑在慢慢建立，眼看销量也要随之上升。可事与愿违，还没等发行商数钱，麻烦就接踵而至。这样一个仅在欧洲小范围发售的电脑游戏，突然遭到了游戏业巨鳄——任天堂的法律警告，要求彩虹艺术立刻停止发行！

其实任天堂的行动并不出人意料。单从游戏内容和美术风格上来看，《吉娜姐妹》都像是《超级马里奥兄弟》的山寨版。两者同是2D卷轴的平台游戏，操作、配色都如出

一辙，连名字都免不了让人浮想联翩——一个叫兄弟，一个是姐妹。不知是出于有意致敬还是恶意模仿，《吉娜姐妹》的第一关竟将《超级马里奥》的第一关来了个拷贝不走样。就算那时的游戏业还不太开化，这种公然的复制行为还是引来了任天堂的极度不满。

然而奇怪的是，日本巨头虽然不断地给彩虹艺术发出法律警告，敦促他们将《吉娜姐妹》尽快下架，可一直没有采取极端的诉讼手段。彩虹艺术不过是一家作坊式的工作室，自然不能与如日中天的任天堂抗衡，只得乖乖地将游戏撤回。而那些已经售出的游戏拷贝，如今成了黑市上的香饽饽，如今一份能卖到200欧元。

倾注个人心血的作品就这样半路夭折，吉瑟特遭受到不小的打击。如今回过头看，《吉娜姐妹》只不过借用了马里奥的部分经典设定，游戏大部分内容是在强调自己创新的一面的，可现实的无奈让吉瑟特心灰意冷，他在彩虹艺术的日子也快到尽头。

难舍的情结

在《吉娜姐妹》被迫下架的次年，德国杜塞尔多夫新成立了一家游戏公司，这就是Blue Byte——也就是今天的Ubisoft Blue Byte工作室，出品了“要塞”“纪元”“工人物语”等一系列伟大作品的开发公司。吉瑟特就在这时离开了特仑兹他们，独自一人来到Blue Byte。奇怪的是，他并没有选择成为这家新公司的正式员工，而是以一名自由人的身份，开始了新的职业生涯。

为Blue Byte工作期间，吉瑟特重拾程序员的老本行，为公司制作一些网球游戏和冒险游戏，日子过得波澜不惊，但在吉瑟特的心底里，始终对《吉娜姐妹》念念不忘。他曾经想试着制作游戏的续作，可因为前作引起的大麻烦，没有一家发行公司愿意承担惹毛任天堂的风险。《吉娜姐妹》在康懋达爱好者中具有不错的口碑，但这款游戏注定要被钉死在棺材里。吉瑟特也开始认清，总是漂着不是办法，要实现自己的抱负，不能永远寄人篱下，他必须拥有一家属于自己的游戏工作室，才能将《吉娜姐妹》重新推向市场。

时机在1994年到来，吉瑟特下定决心建立自己的公司。他来到奥芬堡，通过多年来在圈内建立起的人脉，成立了新公司Spellbound Entertainment。在此后的10年间，陆陆续续推出了不少游戏作品，比较有名的是“赏金奇兵”（Desperados）系列以及《阿卡尼亚——哥特4》。这些游戏里面没有《吉娜姐妹》，但吉瑟特在内心里念念不忘的却始终是它。

进入到21世纪后，这种愿望越发变得强烈，成为吉瑟









（左上图）DS版的《吉娜姐妹》已经看不到系列最初的影子
（左下图）在初代发售后的25年里，有一些《吉娜姐妹》的粉丝制作了同人作品
（右上图）这款同人游戏的标题画面很有初代封面的风格
（右下图）《吉娜姐妹》初代的封面，充满了那个年代欧美游戏插画的“恶趣味”

特的情结。Spellbound最后设法获得了《吉娜姐妹》的开发权，准备将这款尘封20年的游戏重新介绍给玩家。吉瑟特决定先将旧游戏重新制作一遍，而登陆的平台竟然是任天堂的掌机DS！纵使吉瑟特对任天堂心结难解，但在生意场上，商业利益永远是主旋律，登陆当时最主流的便携平台，是最明智的选择。DS版的《吉娜姐妹》也不再像当初那样，做得好似山寨的马里奥。他将整个游戏的美术风格做了重大转变，利用DS的触摸性能开发出了一款与众不同的平台游戏。尽管不是新作，《吉娜姐妹DS》毕竟圆了吉瑟特多年来的梦想。可未曾想，这个梦并没有持续太久。

25年的梦

2009年4月，《吉娜姐妹DS》在德国上市，获得了不错的反响。这是该游戏第一次在正规渠道合法销售，吉瑟特的情结似乎可以解开了。但人生总是比戏剧来得出人意料。就在《吉娜姐妹DS》上市后半年，吉瑟特被突如其来的心脏病夺走了生命，这一年他只有46岁，日期定格在2009年11月8日。没有看到《吉娜姐妹》的续作诞生，吉瑟特就离开了人世。

“我们仍难以相信他已经离开我们。”Spellbound的总经理说，“我们会继续完成他的目标，就像他希望我们做的那样。”

吉瑟特的希望就是看到《吉娜姐妹》续作的完成。这个项目在DS版制作期间就已在谋划，可是由于吉瑟特的突然离世，让公司上下措手不及。Spellbound犹如失去了主心骨，每况愈下，之后再无起色。吉瑟特离世3年后，Spellbound最后一轮融资失败，宣告破产。还好吉瑟特的同事们并没有忘记他生前的愿望。Spellbound后重组建立了新公司Black Forest。Black Forest就是Spellbound的转世投胎——公司60多名员工里，有40个是在Spellbound干过，而Spellbound倒闭前总共也就这么点人。继承前公司的不仅是员工，还有游戏版权，其中也包括《吉娜姐妹》。游戏的新作被重新提上日程。通过创意项目集资网站Kickstarter，Black Forest获得了足够的资金，启动《吉娜姐妹》新作的开发。2012年，这款全新的平台游戏登陆PC在内的主流游戏平台。吉瑟特的夙愿终于得以完成。

从1984年进入游戏行业，到2009年突然离世，吉瑟特的游戏设计生涯一共25年。从1987年第一部《吉娜姐妹》推出，到2012年《吉娜姐妹——扭曲梦境》上市，正好也是25年。这两个25年，似乎是某种宿命，牵引着吉瑟特从起点走向终点。吉瑟特没有见到自己梦想实现的那一刻，但他的作品还在带给玩家欢乐。

（左上图）玩家为吉瑟特制作的“纪念碑”，能够获得玩家如此的纪念方式，是一名游戏人的荣耀
（左下图）吉瑟特再没有机会见到这款最新作
（右上图）在《扭曲梦境》里，玩家可以在两个世界里无缝切换，场景时而明媚，时而阴森
（右下图）《吉娜姐妹》的周边产品









南茜·朱尔——密室杀人案 Secrets Can Kill**类型**冒险**制作**Her Interactive**发行**DreamCatcher Games**发售日**1998.12

少女妙探

在欧美地区，即使是“使命召唤”这样长寿和热卖的系列作品，大概也会被这样的成绩折服——一个延续14年、27作的游戏品牌，销量总共突破1000万。这是史上最成功的冒险游戏系列之一。

■北京 红黑军团

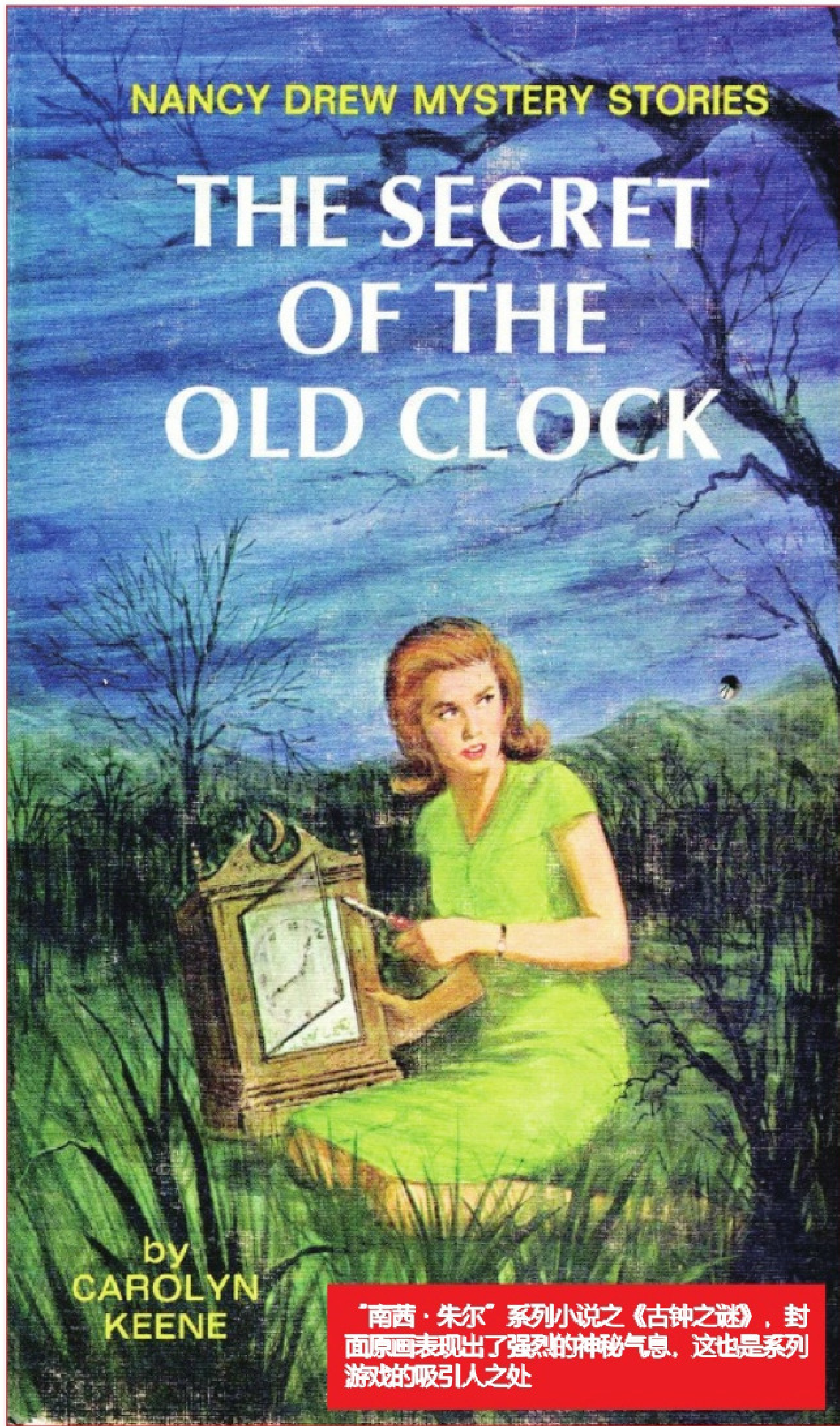
延续纪录的第27作是在今年9月发行的，名为《南茜·朱尔——致命仪器》（Nancy Drew: The Deadly Device）。这款游戏同时有PC和Mac的版本，支持高清分辨率，拥有细腻的2D静态画面，和多年前系列启动时的面貌好像完全不同了。要知道，在最早的时候，“南茜·朱尔”游戏即使放在已经没落中的AVG领域，也只能称得上“粗糙”二字。极低的分辨率、简陋的2D和3D美术以及难度过高的谜题……一定没有人想到，在频频洗牌的游戏业里它会最终活下来。

密室杀人

1998年11月，一家名为“Games for Her Interactive”的公司制作出了一款非常传统的2D热点搜索式冒险游戏，这就是《南茜·朱尔——密室杀人案》（Secrets Can Kill）。游戏本身看起来乏善可陈，就像我们上面提到的，一眼看去就投资极少，玩起来好像也并不是很吸引人。当时的AVG类游戏因为已经意识到极大的危机感，纷纷在玩法和图像效果上推陈出新。“神秘岛”系列把真人影像和2D场景很好地结合了起来，谜题新颖，场景瑰丽，既不像《X档案》那样沦为纯播片游戏，也比同时代的类似作品画面更为细腻；“亚特兰蒂斯”系列的特色是出色的CG过场和传说中的古迹探险；“猴岛”系列继续在2D动画风和搞笑上极尽之能事。还有的干脆尝试3D化，不过最开始的那一批试验者都死得很惨……

这其实对任何游戏类型来说都是一个大变革的时代，人心惶惶，不知什么样的改变才能牢牢抓住玩家的心。许多冒险游戏在千禧年前后都迅速快餐化了，要么简化谜题和对话，要么拥抱动作元素，这一下子显出了“南茜·朱尔”游戏是多么“不合时宜”：这是那种老派到不能再老派的冒险游戏，充斥着对话、线索分析以及一个接着一个的复杂谜题——不是数字拼图就是各种解码器。在网络不够发达的时代，如果你有足够耐心，可以在一个谜题中困上半个月，它自然也并不符合很多AVG爱好者“画面好看”这个最基本的要求——初代的分辨率只有640×480，而且被对话窗口、物品栏占据了一半面积；大概是对3D人物建模没有信心，这款游戏的场景是用3D渲染的，其中的人物则是手绘出来的（和《生化危机》正好相反），放在一起极具违和感。总之说到底，这都是当时同类作品在极力抛弃的东西，如果你不是个最Hardcore的AVG玩家，可能都不会对它感兴趣。制作公司也深知这一点，他们在2010年发行了《密室杀人案》的复刻版，如果你是新手，还是从画面全面升级的复刻版玩起好了。

那么问题来了，既然如此不堪，为何在求新求变的同类游戏相继失败，整个冒险游戏类型不复往昔辉煌的时候，“南茜·朱尔”会成为一个极为长寿的系列呢？答案之一就



“南茜·朱尔”系列小说之《古钟之谜》，封面原画表现出了强烈的神秘气息，这也是系列游戏的吸引人之处

是“南茜·朱尔”的金字招牌。

少女妙探

冥冥中自有定数，塑造了大侦探福尔摩斯的柯南道尔爵士于1930年去世，而“南茜·朱尔”系列小说也正好在这一年开始出版。卡罗琳·基恩（Carolyn Keene）塑造了一位著名的少女神探，这个畅销小说系列主要围绕16岁的少年侦探南茜·朱尔破获一次次离奇的案件而展开，被认为是现代动漫“柯南”系列的灵感来源。由于持续热销，在80多年的历史中，一共出版了170多部，甚至作者也更换了几代人，成为文学史上经久不衰的一朵奇葩。

在欧美世界，许多人的童年是伴随南茜·朱尔引人入胜的故事长大的，就像是如今的哈利·波特之于我们一样。小说改编的各种相关影视作品一直没有间断，“南茜·朱尔”系列游戏在开始时也延续了改编的路数，《密室杀人案》就是根据系列小说的第一部改编而成。其后的游戏系列中，改编也有很多，比如在第14部游戏《时尚设计危机》（Danger By Design）中，南茜来到巴黎，成为时尚设计师Minette的助手。她发现Minette脾气古怪暴躁，其工作室还地处一座历史悠久的冰洞中，故事就是要挖掘Minette疯颠行为的根源。而小说原著故事描述的是南茜与她最好的朋友Bess来到时尚之都巴黎旅行，谁知南茜误服了本该被设计师喝下的毒药，只有3天的时间好活，她必须在身体渐渐虚弱的同时寻觅下毒者并找到解药。

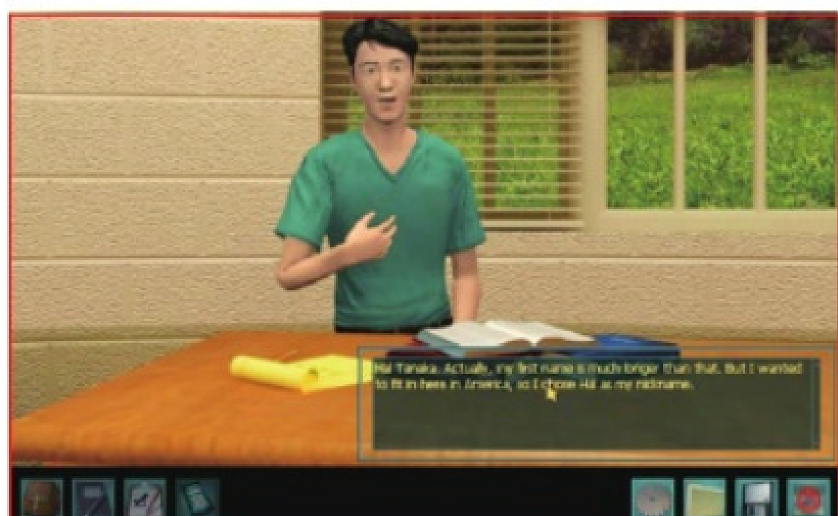
这种灵活的改编无疑是游戏具有生命力的重要原因，开发商也会见缝插针，推出完全原创的作品，这对那些小说的忠粉来说更具有极大的新鲜感。《鬼屋留言》《皇家城堡的宝藏》《血手印之谜》《月亮湖的幽灵狗》《影子农场的秘密》……游戏的名字里散发着神秘和灵异的气息，策划们保持着适当的节奏，那就是让神秘灵异、难解凶案和现代科技等题材交替加入，调节口味。随着一部部游戏发行，编剧将玩家完全代入了南茜·朱尔原作中的世界。

游戏故事并非没有缺陷，因为这一类游戏几乎放弃了AVG大作的表现方式，只是围绕谜题进行设计，所以模式化是无法避免的。系列粉丝往往看到某个出场人物的表现就能大概猜到谁是坏人，看到场景里出现的数字、便条便要留意其中的内容，因为它会成为解谜的重要线索。这些局限是由它本身就是小制作决定的，反过来因为粉丝一直以来的欢迎又必须保持这种风格，或者说无需改变——如果改变它的核心玩法那才是致命的。游戏就是这样稳定地流水线生产下去，14年里，这个系列已经发行了27个正传作品，平均半年一作，第28部游戏《The Ghost of Thornton Hall》也

（左上图）初代画面。这种画面的布局显然带有上世纪80年代冒险游戏的遗风，场景画面狭小，但这种布局其实延续了很多代作品
（左中图）手绘的人物先莫谈风格，放在3D画面里就有一股子违和感
（左下图）12年后复刻版的《密室杀人案》，即使画面提升，也达不到惊艳的程度











（右上图）第7部游戏《月亮湖的幽灵狗》画面，场景和人物已经都采用3D渲染了
（右下图）《水边阴影》本是场景设计极好的一部，只是看原画便知要贞子当道了……

已经锁定了明年春季档发售。在每一个游戏的结尾，实际上你都能看到下一部的预告片，可见其流水线的程度。吊诡的是，这反而成了这个系列长盛不衰的优势。

市场定位

当然最不容忽视，可能也最让你忽视的一个原因是，“南茜·朱尔”系列有它极为明确的市场定位，那就是女性玩家群体！我们知道社交游戏的兴起重新带动了一些经典游戏改编版的大热，比如EA的“模拟人生”系列就曾在社交游戏平台上成绩斐然。“南茜·朱尔”争夺的主要也是这类女性玩家的市场。可游戏业多半是个男人的产业，如何才能赢得女性的欢心？答案很简单，那就是由女性来主导制作！

就算从Games for Her Interactive改名叫做Her Interactive，你也能看出来始终没有少了“Her”这个词。Her Interactive成立于1995年，办公地是华盛顿州的贝尔维（Bellevue）。公司只有25个人的规模，是名副其实的小公司，却实行双掌门人制——CEO Stuart Moulder以及首席战略创意官Megan Gaiser。

Megan Gaiser的经历可谓传奇，在进入游戏业之前，她是一名出色的纪录片制片人，监制的纪录片多次获得纽约电影节、米兰国际纪录片电影节的大奖，Her Interactive是她最长的一份工作，在这里她赢得了多项荣誉，Kotaku甚至将她评为“10年10个重要女性游戏人”之一。

这些游戏受欢迎的秘诀就是为目标人群考虑。如果以男人的眼光去审视这些游戏也许并不过瘾，游戏中并无太多恐怖血腥的场面，AVG的玩法也不考验人的反应与应变，考验的是耐心和智力，人畜无害的谜题让游戏在儿童游戏市场也能打开销路。Megan Gaiser就提到，她设计的有些游戏是有些恐怖，比如《水边阴影》（Shadow at the Water's Edge），但绝大多数评级都可以达到E级，显然是适合全年龄玩家的。

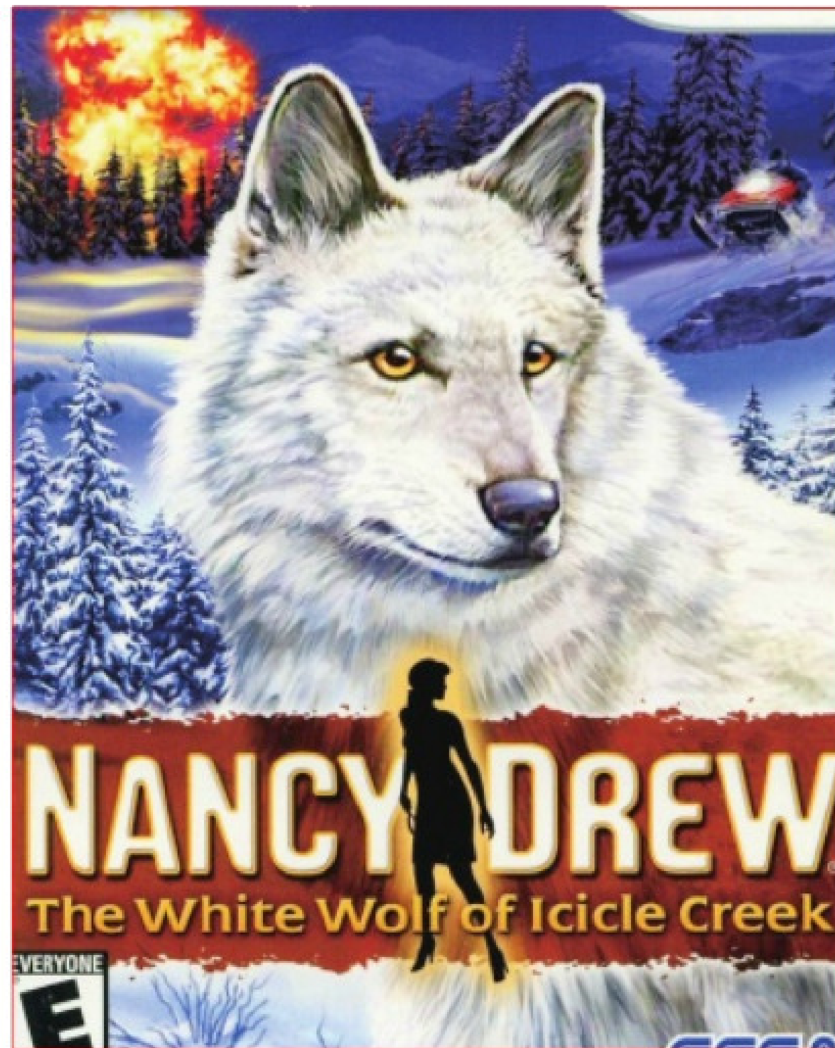
Her Interactive至今也只有30个人为他们的众多项目工作，其中包括将过去的“南茜·朱尔”移植到手机等移动平台，此外他们也在继续制作新的系列。一切看似顺利，也有少许烦恼。从第26部《失落的女王陵墓》开始，系列又一次升级了图像等级，但由此带来的也是美工等工种的工作量提升，在投入几乎不变的情况下，他们只能缩短游戏内容。玩家们开始抱怨从未玩到过流程如此之短的一作，如何应对就成了Her Interactive未来要解决的难题。

实际上历史已经给了他们答案。对“南茜·朱尔”系列来说，如果可以整理出一条成功秘诀，那就是一成不变远比随波逐流更显得弥足珍贵。P









（左上图）玩“南茜·朱尔”，便是要经历耐力和智力的双重折磨
（左下图）《失落的女王陵墓》画面非常好，流程有些短，粉丝们大呼“南茜·朱尔”不是玩画面的
（右上图）根据谜题难度和游戏中的行为，你能在游戏结束后得到各种奖杯和称号
（右下图）《冰溪白狼》是很特别的一部作品，故事感人，人物饱满。此外，这时的“南茜·朱尔”游戏已经在尝试更多平台发行了

年鉴2012

每次做这个栏目时，我都会感觉时间过得飞快，不知不觉，2012年进入尾声，这个持续一年的栏目也进入了最后一期。12月21号地球没有如约爆炸的话，今后就要向前看了。

■晶合实验室 Oracle

在过去的12年里，游戏更多地向我们展现了商品的一面，而不是所谓的“第九艺术”。具体表现就是不断增开的各种“会”，分分合合的商业事件。特别是最后5年，以iPhone发售为界限，是一个游戏产业持续扩张，传统游戏份额却日渐萎缩的过程。我们可以深刻感受到互联网那惊人的发展速度和这种发展对游戏产业造成的影响。全面开花的页游和移动游戏将快餐、碎片化、娱乐至上的特性发挥到了极致。虽然这种趋势没有直接影响到传统单机游戏，但看看传统网游吧，经典MMORPG几乎全面失守，陆续转型成微付费模式。这在本世代的初期是不可想象的。

世事难料

很多评论文章在分析业界时，总喜欢说，“按照惯例”。比方说，“按照惯例，每一代主机的寿命是5年左右，并且在本世代装机量最低的硬件商，会抢先推出下一代主机”。结果装机量最高的任天堂抢先早早公布了“下一代”主机Wii U，现在距Xbox 360首发已经7年了，微软的下一代主机还杳无音讯。再比方说，“按照惯例，PSV凭借着强大的3D性能，一定会吸引很多核心玩家”，结果移动游戏大势所趋，快没这台掌机什么事了。其实这些惯例很不靠谱，从电子游戏真正有一定市场规模到现在，也就30多年的时间。这是一个非常年轻的产业，一直处于高速成长中，你永远不知道明天会有什么新的技术，将带来怎么样的变革，这个产业是没什么确切规律可循的。

在2012年，也有一个让业界始料不及的例子——《星球大战——旧共和国》。按照惯例，“星战”一直是西方喜闻乐见的题材。欧美玩家对大型角色扮演游戏的热忱有目共睹（去年年末《上古卷轴V》的成功就是证明），有EA大手笔的投入，全语音对话，没有理由不大热。但现实是大家都去打LoL了，《旧共和国》门可罗雀，这让此前一致看好的分析师们很是尴尬。《旧共和国》的遭遇可以折射出当前网游市场的整体趋势。这是一个更加年轻的市场，在不到20年的时间里，完成了从文字MUD到3D世界，从计时收费向微交易，从角色扮演向强对抗类型的变迁。2012年的网游市场依然在向着这个方向演变。MOBA余温不减：LoL在依然牢牢把握着主导权，《Dota 2》伺机而动。主打大规模战场的FPS网游方兴未艾，《火瀑》和《行星边际2》都是受人瞩目的作品。纵观近几年，在网游普及度更高的东亚，网游的流行类型一直在发生着变化。Q版运动、横版动作、射击，每个类型轮番上阵，留下一个传奇般的作品后再度改变风向。至于国内下一款明星级网游是什么，可以确定的是，游戏品质肯定不是最关键因素。

比起尚在求新求变的网络游戏，单机游戏这边的情况实在不能让人乐观。在网游、社交游戏和移动游戏的夹击下，传统游戏的份额进一步减少。2012年还没结束，NPD已经大致算出北美零售游戏的年度总收入。从本世代起，1～9月的收入往往会占当年全部零售游戏收入的51%～55%。按照本世代末期的平稳局面来看，假设今年前9个月的零售收入将占全年软件零售收入的52%，今年的零售游戏总收入就在62亿美元附近。倘若这一计算结果成真，就意味着和2011年相比，今年零售游戏总收入有着将近30%的降幅，即使考虑到数字版对零售市场的冲击，这一数字也非常惊人了。传统零售游戏市场从本世代初期开始逐步增长，在2008年到达顶点。之后装机量虽然逐步上升，零售游戏销量却逐步下降，一大原因就是选择下载数字版的玩家越来越多。但由于目前缺乏专门统计数字版游戏销量的机构，我们无法判断数字销售的收入增长是否大于零售收入萎缩的损失，还不包括DLC带来的额外收益。倘若乐观地估计，假设2012年的游戏总收入与去年持平，那么游戏开发商的实际收益还会大一些，因为数字版游戏没有物流等成本。但整个游戏市场的规模在日益扩张（虽然有不少是泡沫），传统游戏就显得有些不进反退。好在近年来独立游戏在XBLA和Steam上的兴起为这个行业注入了新血。在移动平台游戏以“创意”自居的时候，传统平台的独立游戏很好地阐明了这样一个事实：那些售价不足5美元的移动游戏，在内容上还有很长的一段路要走。

水果与猴

在国内的数码圈子，一提起某水果牌，大家都会自然而然地联想到苹果，这差不多已经是常识了。但要说起“猴”，比如“猴机”和“猴板”，恐怕很多人会觉得不知所云。“猴”代表安卓（Android）。在安卓手机刚开始普及的时期，国内某小众数码论坛将其称为“安德猴”。据说源自iOS用户和安卓用户的激烈嘴炮，比如“安卓好，安卓好……”，念多了就成现在这样了，当然这个别称在知名度上还远远不及“水果”。

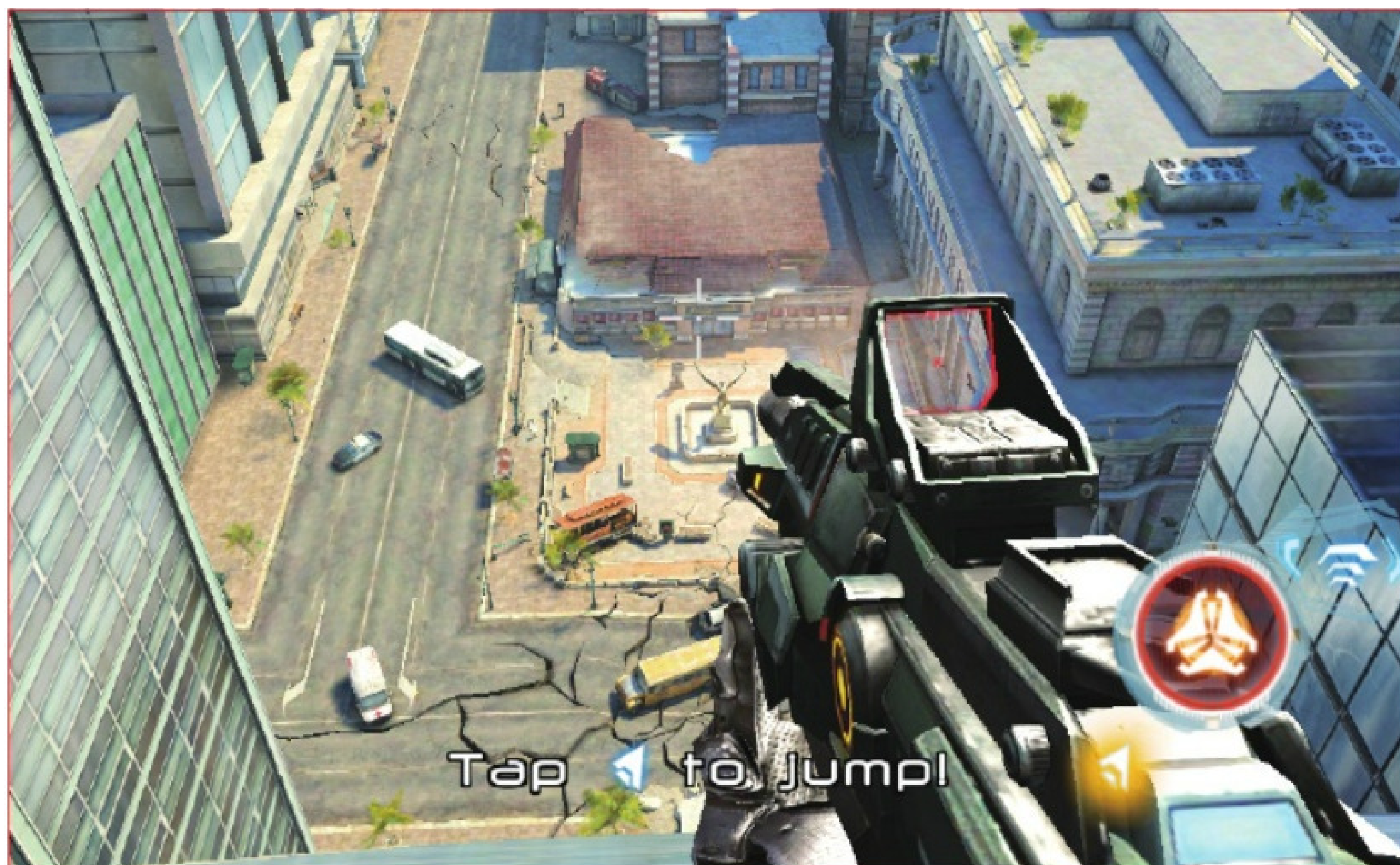
以上是题外话，有人说水果和猴正在蚕食游戏业，甚至会对传统游戏业带来巨大威胁。理由是移动平台不断增强的机能让家用机的优势逐渐缩小，也正是因为iOS和安卓的存在，公众对新一代掌机的关注程度大不如前。这一论调放在移动游戏高歌猛进的前两年还很有说服力，但经过几年的高速发展，无论对苹果还是谷歌，曾让他们引以为傲的庞大App数量反而成为制约其进一步发展的桎梏。苹果2012年第二季度财报数据显示，App Store里的App数量已经达到了65万，较上一季度增长5万，但App Store总收入不升反降，反而比上一季度减少了1亿美元。在移动分析与广告公司Adeven发布的报告中，我们可以更清楚地看到这一结果是如何造成的——在这65万App里，有40万是“僵尸应用”，从未被下载、评价过，也没有排名，用常规筛选条件，你几乎没可能找到它们。

移动游戏如今的局面很容易让我们想起曾经伴随着Facebook兴起的社交游戏。曾经席卷全球，成为社会现象的社交游戏，如今大势已去。一度在社交游戏浪头叱咤风云的Zynga，在本文截稿前的股价下跌到不足3美元，而在过去的一年时间里，这家公司的最高股价是15.91美元，而从12美元暴跌至3美元，只花了短短3个月时间，更有多名高管轮番离职。整个社交游戏的历史，是不断山寨、跟风的泡沫史。先行者Zynga就是山寨之王，为之后的同行们定下了基调。在社交游戏势头最猛的2009年，Facebook用户的通知墙被无数Zynga游戏邀请通知占满。之所以来得快，去得也快，主要可归结为社交平台对游戏素质不管不问，放任自流的态度，这与目前iOS和安卓上的情况何其相似。即便iOS的有一套自己的审核制度，但有限的人力依然阻止不了大量试图钻空子的开发者。无数挂羊头卖狗肉、靠刷评价获得个位数排名的游戏招摇过市，至于安卓就更别提了，自己在硬件兼容上还有一大摊子事没处理完。历史是用来吸取教训的，社交游戏已经重蹈了一次雅达利的覆辙，移动游戏也会“按照惯例”走向同样的命运么？我认为这个产业还远远没到这个地步。它拥有新的操控、新的硬件、新的定价体系和销售方式，理应找到适合自己的，新的发展方向，在车大难掉头之前。

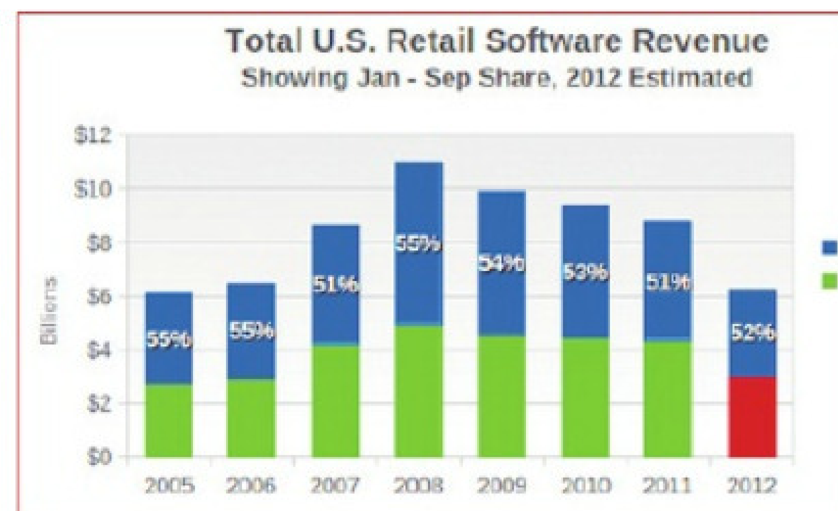
偷跑

在2012年的尾声，“偷跑”不幸成为大作狂潮的关键词。《生化危机6》偷跑，《光环4》偷跑，连《黑色行动Ⅱ》都偷跑了。频繁的偷跑事件招来了正版玩家的不满，毕竟他们花了钱，却只能眼巴巴看着别人抢先玩到免费游戏。游戏厂商们或许真的该升级一下保密措施了。











（左上图）2012年的《光环4》和《生化危机6》双双偷跑，游戏业的保密成了大问题
（左下图）山寨《孤岛危机2》的Gameloft大作——《Nova 2》
（右上图）Wii U抢在2012年年底发售，不过似乎很多人不承认它的“次世代”定位
（右中图）从2005年到2012年1~9月的北美零售游戏收入
（右下图）面对近乎无限的iOS游戏，用户几乎无从选择，只能根据有限的搜索条件和排行榜来筛选

今年10月末的时候，笔者陪好哥们到IT卖场去购物，本以为他打算买个千元级的显卡玩游戏，没成想他却两眼发呆地直奔苹果店。细问之下才知道，原来这家伙最近交了个女朋友，打算在她生日那天送上个温馨的礼物。听了他毫无骨气的叙述后，笔者以单身汉的角度分析，用科学的方法论证了他想法中不成熟的地方，经过反省他表示想开了，后来他花了999元买了国产大屏双核手机，结果女朋友很生气，后果很严重……这个故事告诉我们，女性朋友才不会关注硬件性能、性价比之类的东西呢，时尚才是一切问题的答案，大家一定要牢记这点。

价格决定成败
——专攻游戏的硬件产品

多核心大屏智能手机好火啊，苹果、三星、诺基亚这些国际品牌咱就不说了，光是国内的智能手机厂商，大家都能脱口而出说出名字的就有华为、中兴、魅族、小米、天语、OPPO……一些像小霸王、北斗等等后起之秀，也参与到了如火如荼的智能手机市场，国产手机看起来真的要崛起了。和国际的一线厂商相比，国产货也许在设计、品控、售后等方便还有一定差距，不过毕竟智能手机不是多有技术含量的东西，组装零件这样的工作我们可是世界领先的！“Made in China”不久后会再次让欧美的小企业颤抖，不信你看看下面的这些国外品牌的游戏硬件，相信它们国产后绝对价格降一半。



↑白色版本，那块屏幕可是10英寸的啊，猜测加上手柄应该会超过700g，相信普通青年举15分钟就需要休息一会儿

1. “4核+3D”Wikipad游戏平板



↑GameStop抢先开卖，截稿时国内淘宝上一个倒卖的都没有

↓看上去挺上档次的，当然这是产品照，实际绝不会这么养眼



大家兴许对Wikipad还有点印象，CES 2012上它凭着“裸眼3D游戏平板电脑”这块招牌在众多参展厂商中脱颖而出，媒体记者们给予了广泛的关注，不过据说当时处理器使用的是瑞芯微RK2918，性能实在有些说不过去。好在从已上市产品的情况看，Wikipad的处理器升级成了NVIDIA的Tegra 3，内存保持1GB不变，操纵系统是Android 4.1。从配置上看，玩主流游戏是绰绰有余，只是放眼未来的话，这款平板的性能未必拼得过国产千元级智能手机。

↓这里有一张实拍，屏幕颜色的确不错（PS：拍摄用的是iPhone 5）



当然一个产品是否出色，性能只是其中的一方面，造型好不好看，附加功能是否实用等等都要考虑进去。Wikipad玩的正是理念，它特别能刺激到游戏玩家的敏感神经，因为这款平板配有手柄，玩家能更舒适地玩Android游戏，而且该机已经通过了索尼的PlayStation认证，可在Gaikai在线平台上直接游戏，未来说不定还能成为云游戏的领军者之一。

Wikipad的10.1英寸IPS屏幕颜色不错，分辨率1280×800。10英寸的大小限制下，整机厚度与重量也还控制得不错，最薄处仅为8.6mm，重约560g（未含手柄）。尤其令人满意的是接口，它拥有USB2.0、MiniHDMI和一个MicroSD扩展插槽，比iPad一类大品牌产品要厚道。最后看看价格，499美元，相对于谷歌、亚马逊、苹果等产品来说没什么性价比，就是小厂商的弊端了，原件拿货价格高加上高额的人工费，这种平板想在市场上闯出一片天的希望十分渺茫。

2.定制涂鸦游戏笔记本



↑正面看上去没什么特别出彩的地方

平板手机正热闹，传统的笔记本市场却遭遇了极大的冲击，不过在PC市场里唯独有一种产品能独善其身，那就是定位最高端的游戏笔记本。和绝大多数消费者不一样，经济条件好的高端玩家不在乎每一两年多花几千美元换游戏硬件，只要产品造得出花样，性能上有可以拿得出手的提升，他们就会毫不犹豫地购买。



↑笔记本外壳的颜色也可定制，一共有6种颜色可选，据称是“高级汽车手工上漆”服务，一般人应该没体验过吧

Maingear这家厂商最喜欢玩定制，旗下各种台式机、一体机都配有非常出色的配置，绝对可以笑傲江

不玩游戏？来吃“棉花糖”

实力强悍的厂商，喜欢推出性能剽悍的产品，这些主流产品霸气十足，没实力的小厂只能退而求其次，玩些小小的创新。“棉花糖”（Cotton Candy）是挪威FXI科技公司出品的微型电脑，它内置的CPU是ARM Cortex A9，GPU是ARM Mali-400MP，支持WiFi无线上网，蓝牙2.1，并配有一个Micro SD插槽。

在这个仅重21g的小东西的两端，你还可以找到一个USB和一个HDMI接口，把它插在电脑上，桌面上就会弹出一个单独的Android 2.3窗口，通过它你可以直接在PC或Mac上运行Android游戏和应用了，将HDMI接在显示器上还能实现全高清输出。



配上个大容量的存储卡，这个小玩意比U盘实用多了。它的售价是199美元，向我们诠释了什么叫漫天要价啊……



↑外壳模仿跑车的造型，不过笔者还是觉得“外星人”更好看些

湖，性能甩出主流产品几条街。Nomad 17是该公司的又一游戏笔记本产品，它内置第三代酷睿i7处理器（最高主频3.8GHz），它还能选配GeForce GTX 675M/680M显卡，内存可以满满地插足32GB，硬盘最高可安两块512GB固态硬盘或750GB 7200rpm机械硬盘。这款17.3英寸的产品的屏幕分辨率是1920×1080，这块雾面防眩光的LED屏幕可以提供极好的视角和色彩还原，另外它还有蓝光光驱、802.11n网卡，接口包括USB3.0×3、USB2.0×2、DVI-I、HDMI、1394等等，售价1599美元，约合人民币10050元。



↑瞧那厚实的侧面，瞧那一排音频接口，游戏玩家就吃这一套

好玩最重要
——另类的较量，近期新鲜外设一览

在网上转转，不难发现骂iPhone 5的人很多，可买的人也不少，相对其他品牌的高端产品，iPhone凭借时尚的特点和出色的良品率，依旧占据着高端智能手机的头把交椅，所以就算你厌恶苹果产品的高定价与营销方式，也不得不承认今年依旧是iPhone的天下。另据国外一家分析公司称，Android和iOS在应用的数量上已十分接近，未来苹果如果不小心，被Android超越也是很有可能的。这不，应用数量比试之余，各阵营的周边外设也纷纷推出新品，笔者挑选出了几个有趣的，你觉得哪个最好呢？

1.ReadyCase——多功能iPhone保护壳

iPhone保护壳又有新货了，ReadyCase是保护壳中的“瑞士军刀”，它有好几个小功能，例如理线器、支架、U盘、小刀……另外它还能外挂镜头，让手机的拍照多一分乐趣。理线器或许是最适合我们使用的，平时带着耳机出门，动不动线缆就会拧在一起，感觉真是让人心烦意乱，而使用ReadyCase之后，你可以把耳机缠绕在手机上，外壳的顶端和底部都有小卡口，能把耳机牢牢固定住。外壳的背后有一个U盘，容量为16GB，算是用另类方法弥补了iPhone的不足吧……

最后，这个保护套还未上市，预计零售价为590美元，买不起只好看看了！



↑薄薄的小U盘



↑看到放小刀的凹槽了吗？小刀还可以当开瓶器使用

←耳机线缠在上面就不乱了

Android的优势：新型电视棒







↑售价约300元，配有一个遥控器

不难发现，大多数小外设都瞄准了iPhone用户群，对Android或其他设备的支持通常也要等在iOS之后。原因非常简单，主流的iPhone只有一个样子，但Android、Windows Phone等系统手机却有几百上千种，很难做到完全通用。所以说，iOS在外设方面的优势会继续下去。外设方面的劣势在开放的Android面前根本不算是问题，因为Android面相的市场更广阔，甚至能包括一切家电。下面的这款FAVI's电视棒就是利用Android系统的杰作，把它插在普通电视的HDMI接口上，电视就能摇身一变成为最新的智能电视了。

FAVI's支持WiFi，可以把“Netflix”“Hulu”“Epix”“YouTube”“Pandora”等在线视频呈现在电视屏幕上，它内置4GB存储空间，运行Android 4.1操作系统，你还可以安装许多有趣的应用程序。

2.iPhone变身“3D影院”

3D Movie Viewer是一个看起来很神奇的眼镜，戴上它并且插上iPhone就能观看3D电影了。眼镜的原理其实很简单，人的左眼和右眼分别看两幅画面——没错，两幅画面是在iPhone上按左右排列的，只不过戴上眼镜后每只眼睛只能看到其中的一幅，而且因为凸透镜的原理画面被放大，给人一种大屏幕的错觉。

那么片源去哪找呢？厂商说他们已经在Youtube上传了好多，搜索“yt3D”就能找到。另外需要注意的是，眼镜的三围是14cm×9cm×7.5cm，重127g，看时间久了眼镜会很疲惫。



↑可以在iPhone 4或iPhone 4S上使用，售价约100元人民币

3.毛绒玩具有个iPhone大脑



↑打开顶部的拉链，把手机塞进去就行了。Uboolу的出现让淘汰掉的iPhone有了再利用的机会

小孩子都喜欢毛茸茸的玩具，如果它们能像一个体贴的宠物那样与孩子互动就好了。有人瞄准这个市场，并借用了iPhone的强大功能，创造了一种神奇的毛绒玩具“Ubooly”。

Ubooly和其公司同名，这家由夫妻二人创立的小公司起初在Kickstarter展示的时候，人们被他们的设计所征服——将iPhone塞入一个毛绒玩具里，它就“活”了过来，不仅能与小孩子对话，还能教孩子学习简单的教育课程。募集资金成功后，Ubooly成功进入市场，该公司正在招兵买马不断升级语音识别系统，小玩具能与孩子说越来越多的话。不久之后，他们还计划推出多个应用程序，例如GPS定位等等。



↑小朋友似乎很喜欢这样的设定，对Ubooly爱不释手



←面部表情很有喜感

4.大板砖变小电脑

三星Galaxy Note 2已经上市一段时间了，这家伙有个5.5英寸的巨大屏幕，用它打电话时绝对能引来众人的目光。好在人家三星自己也说了，Galaxy Note从来都不是一部手机，它是一种介于平板电脑和智能手机之间的产品，看上去大屏幕一点也没有错，只是人们使用方法不对而已。三星最近为了让大家更准确地体会到Galaxy Note究竟有多威武，推出了名叫“Smart Dock”的外设，它可以把Galaxy Note 2变成一台小电脑。



↑从侧后方你还会发现一个音频输出接口



→样子不丑，但总感觉怪怪的



↑这个角度看得最清楚

将Galaxy Note 2插入该底座，你就可以在底座上接USB键盘、鼠标了。如果你觉得屏幕不够大、存储空间不够用，那么底座它配有一个HDMI接口和一个Micro SD插槽，方便你外接显示器或扩展内存容量。平心而论Smart Dock99美元的售价不算贵，唯一的遗憾是携带稍显不便。

5.表带式备用电池





正常使用智能手机就需要每天充电，即使是这样，白天使用频率过高也会导致在关键时电话罢工。漏接重要电话，马上要破游戏纪录时手机关机，遇到突发事件却因手机电量不足而无法拍摄……类似的情况我们都遇到过。下面这个奇怪的“手表”能解决这些麻烦，它其实是一个1500mAh的电池，被制作成了表带的形状，用户把它带在手上，手机没电时可以通过它的Micro USB数据线充电。由于手腕离手机的距离很近，插上电池的同时你还可以继续使用，电池的重量由手腕承担，与一般的产品相比减少了许多累赘感。







售价约合不到200元，iPhone也能用喔！做工什么的就不要要求太多了，价格不贵就好



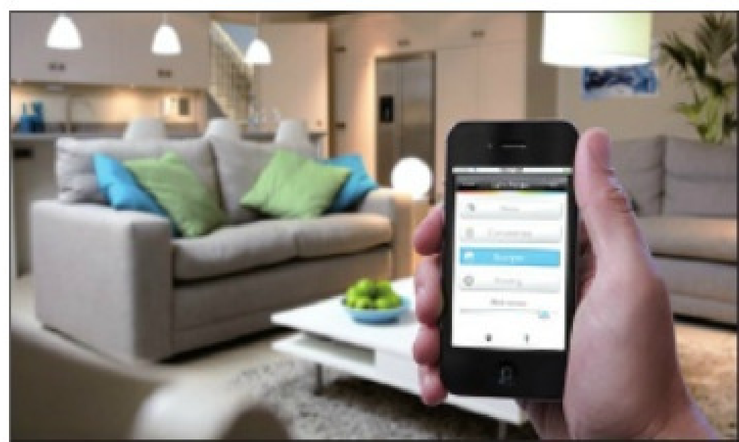
就是这么特别
——极客的生活调调

现在极客被认为是崇尚科技、自由和创造力的人，每一个有理想、喜爱新鲜事物的人都是某种意义上的极客，笔者下面给大家介绍几款有趣的小玩意，它们会让你生活的每个角落都变得与众不同。

1.百变色彩：飞利浦Hue



↑3支灯泡能用15年，贵点也值了！
↓使用iPhone可以调节颜色



你想过灯泡还能怎样创新吗？飞利浦的答案是Hue，它是一种具有WiFi功能的多彩LED灯泡，它们可以通过套装里的桥接器联入网络，用户可以用手机、平板或电脑访问它们任意调节颜色，你能创造出一个美丽的夕阳色彩，使家中看起来拥有最舒适的照明效果。配套的应用程序里，你可以选择4个默认的情景模式，分别是阅读、聚光、活力和放松，也可以自定义情景模式。

Hue成套出售，一套设备包括3支灯泡和1个桥接器，售价为199美元。据Philips称，每支灯泡光内包含11个LED小灯泡，寿命长达15年，总亮相当于传统50W灯泡，节能又特别时尚。为了鼓励第三方开发者对Hue进行挖掘，飞利浦发布了应用程序编程接口和一款软件开发工具包。





↑不同的颜色，阅读时可调成暖光
←很酷的包装盒

2.不只是鼠标：它叫扫描鼠标

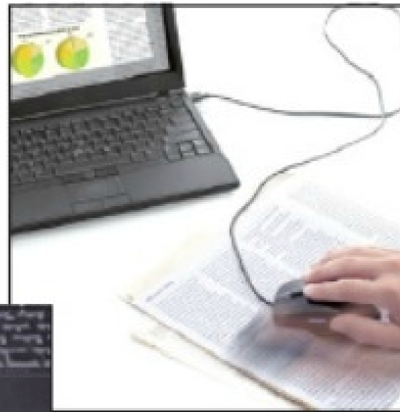
骨灰级游戏玩家一般都需要好几只鼠标来适应不同种类的游戏，那么视工作如生命的工作狂呢？下面这只鼠标就是为他们准备的，它是一个办公能手，具有1200DPI的传感器性能和长效耐用的按键，而且它还能通过鼠标底部的传感器实现扫描仪的功能，最大扫描纸张尺寸为A3，分配率最高为400DPI。



←售价约600元，办公人士买了可以报销吧……
→朴素的外观最合适工作场合了



按下扫描键，将鼠标在纸张上匀速慢慢移动，上面的内容就会被记录下来，扫描后可以保存为PDF、JPG、TIFF、BMP、PNG、XLS、DOC格式。配合自带的OCR软件，它还可以识别绝大多数印刷体文字，方便用户随时摘抄资料。这款鼠标特别适合扫描名片、地图、收据或是其他印刷在小尺寸纸张上的内容，有了它你再也不用起身走到扫描仪前去麻烦地操作了！





↑在制作电子文档时，这个鼠标的作用就体现出来了
←扫描收据，快速做记录

3.玩经典游戏：Neo Geo X

Neo Geo X这款“掌机”大家也许有耳闻，它拥有1GHz处理器与128MB的内存，运行Linux操作系统，集成2GB的闪存用来存储，最高扩展8GB SD卡。它配备了一个4.3英寸的液晶显示屏，不过分辨率只有480×272，电池可续航6个小时，充电时间约3小时。游戏机套装售价199.99美元，包括主机一部、一个扩展基座和一个摇杆。将游戏掌机放置于在扩展底座上并接上配摇杆，它就能变身为一台酷似Geo Neo AES的家庭游戏主机，用户可以通过底座后部的HDMI或者A/V端子与电视连接，另外扩展底座还兼具充电的功能。



↑300元的山寨游戏机也比它的功能强，但它们毕竟是盗版



↑“黄金版”售价约为1800元人民币，你舍得买吗？

硬件配置什么的已经不重要了，Neo Geo在许多70、80后的心中有着很特殊的位置，Neo Geo X的套装中包括了20款游戏，其中不乏经典的“合金弹头”“侍魂”“拳皇94”“饿狼传说”等作品。

厕所好摆设：左轮枪马桶刷

不仅是电子产品，生活中的一些小摆设也能体现出你的独特个性，最近一款酷似左轮手枪的马桶刷在多家国外购物网站上架，得到了买家的一致好评，或许它有趣的造型让人们在清理马桶时不再觉得很痛苦了吧……





↑如果扣动扳机能把前面的刷子弹射出去就好了

■写在前面

首先打个广告，本刊对2012年Eseen桌游展进行了专题报道，有兴趣的读者可以关注一下专题企划栏目。

本期我们对《地下城与勇士》集换式卡牌游戏（DNF卡牌）进行进一步的介绍，这款卡牌游戏可能会在今年年内上市。小编我对此也颇为期待并且很看好这款游戏的前景，正如介绍文章中所提到的，这款由《地下城与勇士》派生出来的卡牌游戏，承袭了DNF巨大的用户群，同时还有非常靠谱的设计师（Gary Games）设计开发，非常有经验且踏实沉稳的发行商（新锐地带）全力运作，相信一定可以给玩家们带来惊喜。本栏目也将持续对这款游戏保持关注，适时带来相关的报道。

本期的“桌游机制纵横谈”，讲的是两种看起来简单但应用非常广泛的桌游机制。第一种机制是“石头-剪子-布”（Rock-Paper-Scissors），实际上就是一个循环相克的设定。这种机制使用范围很宽泛，不止是桌游，电脑游戏中也有大量使用，比如说各类即时战略游戏中，各种单位的互相克制体系，几乎是必须有的，这个体系做得好不好，直接关系到该游戏的质量和口碑呢。第二种机制是“拿取牌墩”（Trick-taking），这个机制在牌类游戏中用的较多，没玩过桥牌？拱猪、升级总玩过吧？

此前本栏目连续6期，介绍了“仙剑卡牌——逍遥游”及其后续版本的情况，如今“仙剑卡牌”的第一部资料片“凤鸣玉誓”已经推出，本期将专文予以介绍并将对这个产品系列保持持续的关注。

“魔兽卡牌”部分刊登的文章是“你已经死了！——魔兽卡牌中的OTK”，这篇文章的选题非常有趣。所谓OTK就是One turn kill（一回合杀），不是你来我往的大战几十回合，而是一击必杀，这可能吗？去看看这篇文章你就知道了。

最后，有个好消息要告诉大家：2012年11月1日至4日，第六届魔兽世界集换式卡牌世界冠军赛在美国佐治亚州的亚特兰大市举办。共有超过300名全球各地的牌手参加比赛，中国牌手首次组团参赛，共有25人（包含香港、台湾地区牌手）。林啸最终排名第8，这个听起来不会带来太大惊喜感的成绩，实际上是一个极大的突破，此外，还有数名牌手进入了前100名。从2005年中国选手开始参赛，牌手的成绩取得了稳步的提高，以目前国内魔兽卡牌发展的火热趋势以及代理商新锐地带的热心经营，将极有可能获得未来的世界冠军赛举办权，或许那时我们可以期待更优异的成绩。P

腾讯新锐联手奉献 地下城与勇士集换式卡牌即将出版

■本刊编辑部特别报道

《地下城与勇士》（以下简称DNF），一款无需再做介绍的大作。如今，DNF集换式卡牌即将上市，阿拉德大陆战火重燃，从屏幕到桌面，“3、2、1，Fight！”的宣言将在全新的领域再度回荡，经久不息。

腾讯游戏旗下产品《地下城与勇士》与北京新锐地带玩具有限公司（以下简称新锐）达成合作意向，由新锐负责设计、开发、生产、销售DNF集换式卡牌游戏，第一版《集结阿拉德大陆》即将上市。



1.圣骑士



2.刺客

在成熟发达的游戏行业中，电子游戏和桌面游戏的彼此转化是十分常见的现象，比如时下热门的“魔兽世界集换式卡牌”就是“电子游戏桌面化”的代表。“电子游戏桌面化”的成功案例不少，分析下来，它们的共性为：1.被改编的电子游戏品质过硬，用户基数庞大；2.改编必须由桌面游戏的行业精英为主导；3.改编的桌面游戏充分还原了原作的精髓，并且不乏自己的特点。

毫无疑问，《地下城与勇士》完全符合条件1，条件2、3是否具备，则是官方正式授权的同名桌面游戏最让人关注的问题。

接下来登场的是一位充满传奇色彩的人物——Justin Gary，“万智牌”资深牌手，世界冠军赛等金杯的入手让他在这项博大精深的智力竞技中留下了坚实的足迹。2010年，“从玩家到作家”的励志故事再次上演，Justin Gary成立了属于自己的公司Gary Games，招募了不少业内知名人士或









3.狂战士
4.街霸
5.枪炮师
6.魔道学者

“万智牌”名人堂成员，处女作《暗杀神》（Ascension）一经推出便风靡全球，成为桌面游戏领域的闪亮新秀。Gary Games将担纲本次DNF集换式卡牌的主设计师工作，这就是游戏品质的有力保证。

把品质过硬的电子游戏和桌面游戏的行业精英串联在一起的，就是新锐。新锐公司拥有一个国际化的团队，其核心成员都有10年以上卡牌运营经验。是他们把“万智牌”引入中国，从2008年开始成为“魔兽世界卡牌”在中国的唯一代理商，至今已经发行了19个版本的“魔兽世界卡牌”，并成功举办过几十场相关的大型活动。

在游戏开发过程中，新锐充分了解国内玩家的喜好，并尽力保留DNF的游戏精髓。重新创作的高质量原画，让现有DNF玩家有似曾相识又耳目一新的感觉。

DNF卡牌采用的是TCG（Trading Card Game，集换式卡牌）的游戏机制。TCG的概念始创于万智牌（Magic The Gathering），以回合制的模式进行，对战双方均会拥有自己的主动回合。之后的每款集换式卡牌游戏，大体上都遵循这个游戏模式。

DNF集换式卡牌，首次尝试打破回合制游戏模式，采用了A-TCG模式，即动作集换式卡牌游戏，游戏模式亦为即时制。游戏中的每个回合均为双方共有。回合开始后，每位玩家从手牌中面朝下打出一张牌，同时翻开，比较双方比拼牌的速度值。速度值高的玩家获得连击权，可以从手牌中使用多张牌进行连击，给予对手致命的打击。速度值低的玩家，虽不能连击，但其展示的比拼牌仍可以对对手造成伤害。结算伤害过后，回合结束。结束阶段，可以根据所得经验值使用相应的装备，以获得能力加成。之后进入下一回合，以此类推，直至一方勇士血量为0为止。

这种即时制游戏模式的最大优势在于，保留了原版游戏PK中的格斗感与节奏感，并且大大缩短了游戏时间。DNF集换式卡牌可以说从游戏机制上有相当的创新，拓展了有近20年历史的集换式卡牌的游戏模式，既是创新，又是挑战。

DNF卡牌的画面同样继承了线上游戏的精髓：画面复古，具有浓郁的动漫风格，并与卡牌游戏理念完美结合，给广大卡牌玩家带来了视觉与内容的双重冲击，DNF卡牌的绘画风格能否独树一帜，让人过目难忘，我们拭目以待！

腾讯在桌面游戏的布局其实早有动作，新锐在桌面游戏的成绩也受到广泛的认可，Gary Games的加入更是弥补了国内桌面游戏原创能力不足的短板——三方携手，将会谱写怎样的篇章？或许，未来的某天，在TGA（腾讯游戏竞技平台）的某个频道，在TGC（腾讯游戏嘉年华）的某个舞台，网络游戏玩家和桌面游戏玩家会相会在《地下城与勇士》的Logo之下，以键盘为盾牌，以卡牌为武器，展开一场场激烈的较量！













7.翔击 **8.**疾空踏 **9.**天击 **10.**杰克爆弹 **11.**闪击 **12.**魔法秀

桌游机制纵横谈/14

■北京 君子不器

机制十四、石头-剪子-布（Rock-Paper-Scissors）

“石头-剪子-布”是我们从小就玩的一种游戏，也称猜拳，相信没人不知道。这个游戏简单、快速、公平、有趣，可以很快决出胜负，一般是3局2胜，也可以用于决定一些事情，比如谁去买饮料，谁先出牌等等。

“石头-剪子-布”这种游戏方式据史料记载最先出现在中国，明朝人谢肇浙所写的《五杂俎》中称：宋朝时即有通过做手势来决定胜负的“手势令”，被认为是当今猜拳的起源。后传到日本，然后传到欧美等国。我们无法称“石头-剪子-布”为桌上游戏，只能称之为一种游戏，但用“石头-剪子-布”的逻辑关系来设计桌上游戏，则使它成为一种简单而好用的机制。

从机制的角度看，“石头-剪子-布”是一种三方互相克制，自成一体的独立体系，在这个体系中没有随机成分，玩家在做3选1时，所要面对的结果也是3选1，由于无论出什么手势，胜负结果的概率都是相同的，所以没有最优的选择。当总次数无穷大时，使用三种手势的比例也应该是相同的，既1：1：1，获胜的几率也应该是完全相同的。而且，由于双方是同时做出选择，所以石头-剪子-布也会被认为是“同时选择行动”机制的一个分支，这一点同时又彰显了石头-剪子-布的平衡性，从而被广大玩家所认可，并经常使用。

在应用上，“石头-剪子-布”主要用于解决一些对抗和对战上的冲突问题，比如在兵种相克的问题上，我们将3个最常见的兵种按“石头-剪子-布”的逻辑进行设计，从而简化解决这些冲突的过程，比如骑兵克步兵、步兵克弓兵、弓兵克骑兵等等。

在《Sid Meier's Civilization》（中文名：席德·梅尔的文明）这款由电脑游戏改编的桌面游戏中，玩家间的对战通过同时打出军队牌来解决，这款游戏中的军队牌正是上文中提到的那3种：骑兵、步兵、弓兵。玩家在游戏中主动进攻或者遭遇其他玩家的进攻时，每个玩家要从自己的军队牌中选择一张牌扣着打出代表出兵，然后玩家们同时翻开，先按兵种相克结算，如果相克就直接算赢，出下一张。如果双方打出的是一样的兵种，则按军队上的数值结算。由于在文明类游戏中，所包含的游戏要素比较多，各个方面的内容都需要有，但又不能太复杂，两人间战争往往并不能占用过多的时间去解决，这样会使其他玩家等待过长。并且，在文明建设中，更重要的是如何建设和发展自己的国家，全面提升自己的生产力，但由于军事冲突往往会产生很重要的影响。所以这种在同时行动机制下的，既简单又快速而且还平衡的“石头-剪子-布”机制，正好适用于文明的军事部分，从而使游戏张弛有度，但却又不失策略性。

另一款名叫《Yomi》的卡牌游戏，则是以这个机制为主体的一款优秀作品。在这款游戏中，玩家们首先要选择一个人物作为自己的角色，然后通过出牌来实现玩家间的格斗和对抗，出牌的机制是同时扣着出一张，然后翻开，游戏中有3种牌：攻击、抱摔、防御或闪避。其中，攻击克抱摔，抱摔克防御，防御克进攻的这3种互相克制，如果能成功相克，玩家还可以打出更多的连击牌来提高攻击数值，对对手造成伤害，当对手的体力值为零时，玩家就获得胜利。《Yomi》是近几年来非常有特色的一款卡牌游戏，让人眼前一亮，它通过使用“石头-剪子-布”这个机制，很形象地表现了格斗的过程，不同的人物还有不同比例的卡牌和连击牌，让每个人物都有自己的特色。

在其他几款知名游戏中，比如《DungeonQuest》和《Magic Realm》等等，也都使用了这个机制来解决冲突和对抗。因此，通过上述一些游戏可以看出，当游戏需要以简洁、公平、快速的方式解决多种情况的对抗时，“石头-剪子-布”是一种非常合适的机制。而且，也并非只适用于3种选

1.“文明”中的军事对阵牌
2.石头-剪子-布-蜥蜴-斯波克
3.《Yomi》中各个角色的牌组
4.《Yomi》的套牌盒及卡牌









择的冲突。两名猜拳爱好者在本世纪初发明了5种选择的猜拳机制：石头-剪子-布-蜥蜴-斯波克。在2008年的美剧《生活大爆炸》中，谢尔顿为了和室友争夺看哪个频道的节目，决定使用这种猜拳来一决胜负。5种选择之间的关系：剪子剪布、布包石头、石头砸蜥蜴、蜥蜴毒死斯波克、斯波克踩碎剪子、剪子斩首蜥蜴、蜥蜴吃掉布、布（纸，英语中与论文同词）证明斯波克不存在、斯波克融化石头、石头敲坏剪子。

机制十五、拿取牌墩（Trick-taking）

《Trick-taking》这是一款十分常见的游戏机制，多数出现在卡牌游戏中，从英文的含义中，我们只能直译为：变戏法。但在桥牌的专业术语中，Trick的定义为牌墩，因此，这款机制也可以译为拿取牌墩。

牌墩是一个计量单位，如果通俗地讲，就是一圈牌，即每个玩家按照顺序和规则出一张或多张牌，这些牌就叫一个牌墩。我们经常玩的扑克牌游戏“升级”“拱猪”以及“桥牌”都属于按牌墩出牌的玩法。游戏往往以得到最多的牌墩或者得到牌墩中的分数为目标。同时，不同的卡牌游戏，又对牌墩的记分和出牌的要求有着不同的规则。

下面就来举几个典型的例子来解释这个机制的意义。

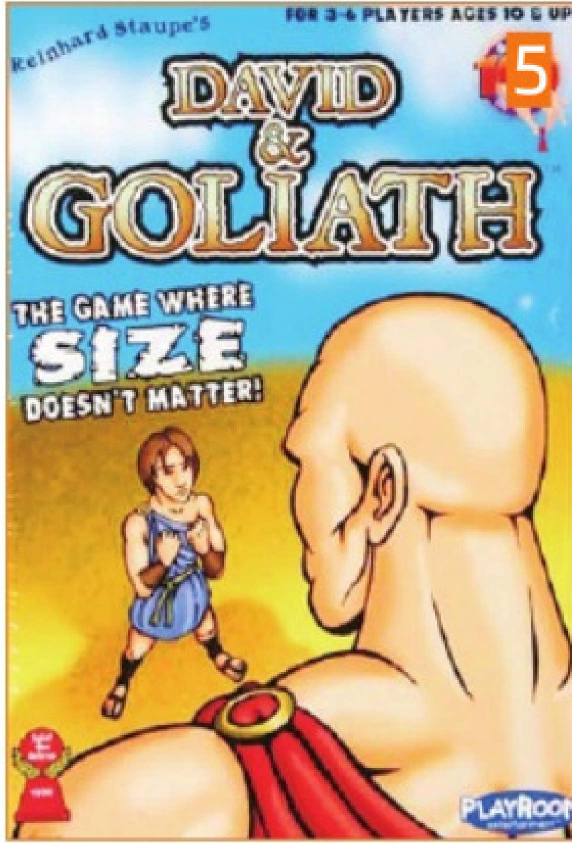
《Wizard》（中文译名：神机妙算），这款游戏是一款非常有趣的卡牌游戏，我个人非常喜欢，当向玩家解释玩法时，如果他玩过升级或者拱猪，则解释起来就很容易，但如果没玩过，则有两个概念不好理解，第一个就是牌墩，第二个就是跟牌。游戏会进行很多局，但每局游戏都分成两个阶段，第一个阶段是叫牌，第二个阶段是出牌，叫牌是指玩家在拿到这局的牌之后，要预估在这次出牌过程中有几墩牌是自己最大，就叫几。出牌则是玩家轮流出牌，每人出一张后，看谁最大，则谁得到一墩，然后开始下一墩出牌。游戏第一局每人只会发1张牌，结束后，第二局每人发两张，依此类推。也就是说，在第一局中，玩家最多叫1墩，或者0墩，如果叫对，玩家最后可以得到20分，并且加上所叫墩数十倍的分数。如果叫错，无论是多了还是少了，都是减去与所叫墩数差值的10倍分数。那么如何判断最大呢，首先，玩家需要按规则跟牌，以第一个玩家的出牌颜色为准，下一个玩家如果有这种颜色，必须出这种颜色的牌（或者王牌），如果没有，可以随便出其他颜色牌，其次，一墩牌中，如果有王牌，则王牌最大，如果有主牌，则主牌最大数字为最大，如果都没有，则以第一张牌的颜色为准，数字最大的为大，大的玩家获得这墩牌，并继续出下一墩。

《神机妙算》的好玩之处就在于叫牌与拿牌。玩家要根据自己的牌和其他玩家叫牌的数量来估计自己的叫牌和打法，从而让自己的得到最多的分数。

另一款轻松的卡牌游戏《大卫与歌利亚》，也是以牌墩为单位进行游戏的卡牌游戏，其跟牌方法与神机妙算相同，但不需要叫牌，每墩牌的归属也有所不同，当玩家都出完一张牌后，数字最小的玩家拿去这墩牌中数字最大的一张，而数字最大的玩家拿去这墩牌中其他所有牌，玩家拿到的牌要展示在自己面前，所有牌出完后，玩家凭借得到的牌算分。如果某一种颜色的牌玩家只拿到了1～2张，则按牌上的数值算分，如果拿到了2张以上，则只按张数算分，最后将各种颜色牌的分值加在一起，总分最多的人获胜。

《大卫与歌利亚》曾经入围1998年SDJ值得记住的游戏列表，因为它有几个有趣地方，比如：你手中的牌你永远无法得到（无论最大或最小，你拿的都是别人的牌）；一墩牌只看数字大小，不看颜色，当你无法跟牌时，正是你得分的好机会，同时也是害别人的好机会；以小拿大是最佳选择，但量变也能引起质变，只有3张牌是最尴尬的数字。

牌墩的概念在扑克牌游戏中并没有特别的声明或提及，只是包含在玩法中一个并不起眼的规则，当然桥牌例外。在学习“升级”等游戏时，主牌、底牌、扣牌、得分等规则，都比牌墩的概念要重要和讲究技巧。而牌墩就像一个大的分类一样，在底层奠定了一种玩法的规则，像“争上游”“捉黑A”等游戏，就不属于包含牌墩概念的游戏。因此，可以说，牌墩这个机制虽然潜移默化的存在于游戏中，但却站在了十分高的角度对游戏进行了区分。包含牌墩概念的游戏更加的讲究技巧和水平，也对玩家有着更高的要求，需要记牌、算牌、叫牌等多种思考。我们常说卡牌游戏或扑克牌非常看手，牌运很重要，但在规则和玩法的详细约束下，如何出牌往往比牌运更加的重要，这也是“桥牌”可以成为竞赛体育项目的一个重要依据。而Trick-taking机制，就是这一切的基石。P









5-6.《大卫与歌利亚》有很多版本，封面都很有趣
7.德国桌游杂志上的《神机妙算》的宣传
8.桥牌

仙剑奇侠传 凤鸣玉誓
桌游卡牌 逍遥游





“凤鸣玉誓”是“仙剑奇侠传——逍遥游”的第一部资料片，这部资料片对初始版本的扩充，主要体现在两个方面，一是人物卡的扩充，二是玩法的扩充。


“凤鸣玉誓”效果图

新增的8名人物卡，大多是《仙剑奇侠传五》中出场的玩家角色或NPC，包括姜云凡、唐雨柔、姜世离、魔翳、湮世穹兵、欧阳慧，除此之外还有《仙剑奇侠传三》中的龙葵（包括蓝葵和红葵两张）。这些角色卡可以直接加入到初始版本中进行对战，因为牌上有特殊的标记（左下角），也可以轻松地将它们挑拣出来。

“凤鸣玉誓”的重头戏在于增加了一个新的玩法模式——冒险模式（初始版本只有对战模式）。对战模式在于玩家分组对抗，而冒险模式更像是合作通关，会给玩家带来不同的游戏感受。

官方说明书上说，冒险模式支持1～3名玩家参与游戏，并说3人游戏时可获得最佳体验。其实呢，游戏时可控制的角色卡是3张，至于多少人来控制并不重要。超过3个人玩时大家七嘴八舌的也会很High，还可以指定一个人替魔主操作，比较可惜的是魔主有自己的操作规则，不能让玩家自由发挥，否则像跑团里的DM也不错呀。如果一个人玩的话，跟自己去玩一个RPG没太大区别，需要说明的是，即使是一个人控制3名角色，各角色的装备、手牌和宠物都是分开来算的。

冒险模式包括3个故事章节，分别对应《仙剑奇侠传》《仙剑奇侠传五》及由“仙1”和“仙5”整合的“逍遥幻境”，共有15个关卡（每个故事5关）。这3个故事章节是有先后顺序的，玩家最开始时是由“仙1”开始挑战，然后是“仙5”，最后的是“逍遥幻境”，难度上是逐步增加的。

每个关卡中，玩家所要面对的魔主和故事场景是固定的，玩家可以在有限的几个角色中选择3个出来分别扮演。比如说“仙1”的关卡一场景为水月宫，魔主是灵月宫主，角色是李逍遥、赵灵儿、林月如和阿奴4选3。

游戏开始时，先将本关卡的场景牌上标明的“危机牌”找出，比如场景“水月宫”的“危机牌”是1张“灵泉”和1张“观音迷阵”。基本上“危机牌”都是增强魔主的实力或者是降低玩家的实力，把这些“危机牌”和20张怪物牌、10张NPC牌混在一起，组成怪物牌堆。

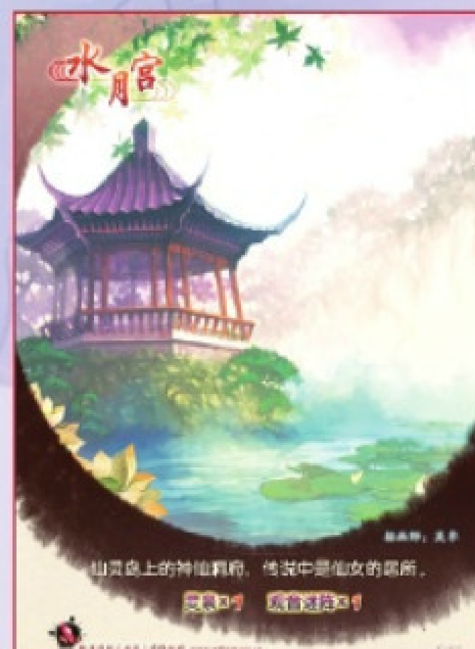
某些关卡中，还会有“成长牌”，“成长牌”与“危机牌”正相反，是用来提升玩家角色能力的。不过“水月宫”这一关没有“成长牌”。

具体的对战这里不再多讲，方式与玩家对战的差不多，只不过某一方的玩家变成魔主而已，魔主没有自己的回合，只参与战斗并恒定为妨碍者（没有命中数值，妨碍必定成功）。魔主本身依据游戏规则，也会获得手牌、装备道具等等。

玩家有两种方式来取得胜利，一是将魔主体力（HP）降为0，二是怪物牌堆挑战完毕，获得关卡要求的胜利分数（玩家所获得的所有宠物的战力之和，称为分数）。过关后会有相应的奖励，一般是可选择几个新角色加入。如果无法达成上述两个胜利条件中的任一个，那么就只能“大侠请重新来过了”。

部分关卡还会有挑战任务，就要求玩家在达成胜利的条件下完成额外的任务，实质上提升了玩家的游戏难度，但也会有特别的游戏奖励。

前文已经说过，资料片不能独立游戏，当你拥有初始版本游戏的情况下，花39元来购入这部资料片，还是很值得的。“冒险模式”趣味性还是很高的，并且可重复游戏性也很高。考虑到这个模式可以一个人玩这种情况，确实也是“仙剑”核心粉丝们打发时间的好方式。



场景牌——水月宫



新角色牌——欧阳慧



魔主牌——灵月宫主



危机牌——灵泉

你已经死了！——魔兽卡牌中的OTK

“你已经死了……”这句经典台词大家都太熟悉了。而当打牌时，对手轻松让过时冷冷地给他一句“你已经死了！”，是不是很酷？于是今天要讲的就是魔兽卡牌中的OTK——One turn kill（一回合杀）！

暗夜精灵猎人摩斯拉OTK

这是天灾环境第二系列出现的一套暗夜精灵猎人OTK。利用“摩斯拉”攻击重置3费，然后不断地用“达纳苏斯”重置英雄、“野兽之眼”重置“摩斯拉”来进行无限次的攻击。十分畅快，但是缺点也很明显，如何度过“摩斯拉”召唤失调的那个对手回合就显得十分的重要。或许假死是一个好办法……









火花雷象OTK

德莱尼萨满是笔者刚入坑时所接触的第一套卡组。围绕着核心张“重型雷象”的下地效果以及联盟模板的优质能力所展开的一套卡组。首先它有着良好的曲线，“迟钝的迈凯尔”和“亚当·希曼”都是令人十分不爽的小盟军，而“野性狼魂”这种一张牌出两个生物的强卡更是让我们的杀招——火花更具威力！

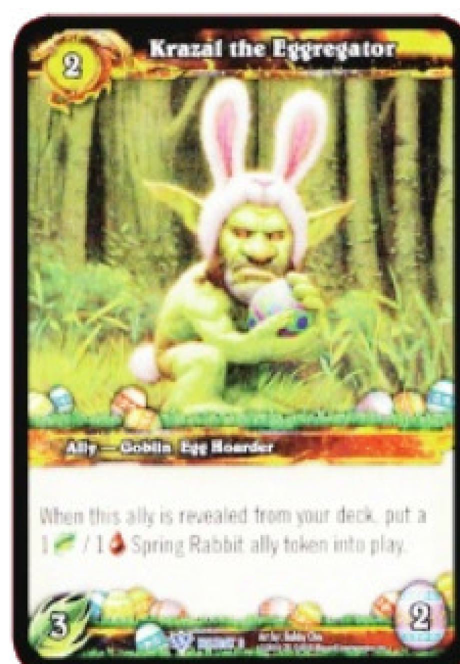




水下呼吸OTK

接下来推出一套超级自闭的故事套！这套卡组是任务比例占到60%以上的奇葩卡组，英雄脸是部落术士“图雷恩·魂契”。依靠坐骑的减费效果和“水下呼吸”不停的完成任务展示复活节兔子来配合翻面或者“托尔金”变身红龙女王。





第一次看到这套牌时感觉就是：“我@#￥%……这套牌真……”，想象一下你在那儿一个人来来回回做任务翻牌库，对手坐在对面干瞪眼的感觉，哇塞！当然，最后CZE也看不下去了，这种过分自闭的套牌显然是与卡牌游戏追求互动和竞技的宗旨相悖的。可是……真的很爽！





协调德OTK

这是一套怪物德鲁伊英雄的相对也比较自闭的卡组。操作这套牌你只需要1费出协调人……2费出协调人……3费出协调人……“穆恩·大地之怒”翻面……然后开始讲故事，所以我们可以看到6系列新出现的关键词“协调”有多么的……

1回合变身主宰英雄的救赎之魂牧师OTK

So……最后，魔兽卡牌界最强OTK COMBO就要揭晓了！它就是1回合变身主宰英雄的救赎之魂牧师OTK！

这套卡组或许需要一些运气，但是你懂的，真正的大师手中的神抽就跟玩儿似的。具体流程如下——下地：砰砰博士！翻牌库顶救赎之魂，在英雄身上放置25点伤害免费变身然后……死！这套几乎无法阻止的OTK鲜为人知，但是当你一旦使用出了它！就等着欣赏对手那错愕发愣的表情吧！





魔兽卡牌中的OTK其实数不胜数，以上只是介绍了一些成体系的。这些OTK造就了许许多多的冠军套或是娱乐套，让卡牌游戏具有了不一样的娱乐性。所以有时候在撕包撕到类似的牌时不要灰心，说不定哪天你就能组出强力的科技套挫败大师了！

摘不下的面具

■天津 半神巫妖



绿色的月光透过灰色的玻璃照了进来，今夜似乎又是一个不眠之夜。丹沃城各个角落里都可以看到的丹沃塔伫立在城市中央，这座象征着皇权的城堡经历了几百年的腥风血雨却仍然岿然不动，像一根灰黑色的墓碑一样深深插在丹沃城的胸膛之上。

在丹沃塔最高处的护国公大厅里，年过半百的科尔沃勋爵孤独地坐在他宽大、气派但是空荡荡的大理石厅里，时间仿佛凝固了一般。距离茱莉女皇被刺杀事件已经过去20余年了，那时的科尔沃还是个30多岁的年轻人。而现在，当时只有6岁的艾米丽公主已经是一位30岁、执政20多年的女皇了。

20多年的相安无事并没有让科尔沃忘记当年发生的一切，那时鼠疫横行，半个丹沃城的市民都感染了瘟疫，他们或者死亡或者变成了僵尸般的恸哭者。科尔沃奉茱莉女皇之命出国调查鼠疫起因，回国之后却亲眼目睹女皇在自己的眼前被刺杀，自己也被皇家间谍大师诬告为凶手。

当然，后来他才知道这一切都是皇家间谍大师，也就是后来的摄政王希拉姆·布罗斯的阴谋。他一手把鼠疫引入丹沃，想借此除掉穷人，怕东窗事发就刺杀了女皇并且栽赃给了科尔沃。

但是后来的事情却更加离奇，被关入监狱的科尔沃被以海军大臣哈夫洛克为首的保皇党营救出来，不但如此，科尔沃还遇到了传说中的界外魔——这个被无数黑魔法爱好者们崇拜的、普众修道院所严查的半天使半魔鬼的超自然存在体。界外魔在科尔沃的手背上印上了自己的印记，从而授予了科尔沃无可匹敌的超能力，可以让他停止时间、瞬间移动甚至召唤老鼠等等。

拥有了超能力的科尔沃一个个秘密地解决了那些阴谋家，甚至包括了同样怀有私心的哈夫洛克上将，最终将茱莉女皇之女艾米丽公主送上了王位。只不过，几乎所有人都不知道的是，其实科尔沃自己就是艾米丽的生父，作为茱莉女皇的秘密情人，科尔沃这20余年里全身心地辅佐自己的女儿，直到今日。

可是每到这孤寂的夜晚，科尔沃勋爵就会头疼欲裂。他已经20多年没有过使用过界外魔给予他的超能力了，当年发明家皮耶罗·乔普林送给他的面具也一直封存在保险箱里。但是，界外魔当年赐给他另一件神器，可以读取别人心思的机械心脏却一直被科尔沃带在身边。

原因很简单，就因为在这20年里，科尔沃发现了一个令他无比震惊的事实，这心脏其实就是自己心爱的女人——茱莉女皇的心脏。界外魔当年从她的尸体中挖出来改造后交给了他，科尔沃这么多年着魔般地频繁使用这颗

机械心脏读取别人内心的想法，不为别的，就是为了能够多听听茉莉的声音。

可是，茉莉的声音就如同手中这冰冷的机械心脏一样，没有一丝温度，科尔沃感觉自己心爱的女人似乎并没有死，但却又天人永隔——他其实时刻都在拿着她的灵魂，却始终无法为这灵魂找一个躯壳。

这梦魇20年来缠绕着科尔沃勋爵，他真想面对面质问界外魔，到底为什么要这样折磨他？科尔沃从没有停止秘密调查界外魔的行踪，但是却一直毫无音讯。似乎这个长着黑色瞳孔的年轻“人”对这个世界终于失去了兴趣，从此再也不会干涉人世间的事情了，虽然他的祭坛仍旧在这个国家的各个角落里密布着……

今夜也是一样，科尔沃孤独地痛苦着，那颗心脏就在自己的口袋里，他却不知道用来听谁的心声。

正在这时候，门外响起了护卫的报告，皇家间谍大师拉萨罗求见。科尔沃平静了一下自己的内心，打开了大门。满头白发的拉萨罗是10年前就任皇家间谍大师的，他的话不多但是办事利落，很符合皇家间谍大师一贯的标准。

科尔沃请他坐下，拉萨罗却少见地、紧张兮兮地递上了一份资料。科尔沃勋爵接了过来，借着明亮的灯光，看到上面赫然写着一行大字——“机密文件：自然哲学家柯莉亚·曼卡洛夫分尸案”……

“柯莉亚……曼卡洛夫？”科尔沃似乎记得这个名字，“她似乎是那个在皇家自然哲学院里专门研究灵魂学说的自然哲学家？”

“是的。”拉萨罗大师点头道，“她一直声称人的灵魂是有重量的，并且可以被提取出来。为此，普众修道院曾经指责她涉嫌黑魔法，当然最后也没有确凿证据。”

科尔沃打开了档案的第一页，一个30出头长相普通的女子画像映入眼帘：“嗯，我想起来了，柯莉亚自称一旦她的研究成功，那么人的灵魂在死后可以被转移到新的躯体上继续存活……确实有一些黑魔法的味道……”

拉萨罗苦笑了一声：“可惜界外魔崇拜在帝国已经日渐式微了，普众修道院的监察们很多年都无所事事了，只能抓一下私刻符文的小贩们。”科尔沃听到符文二字心里苦笑，当年他带着机械面具凭借超能力四处刺杀诬陷自己的阴谋家时，接触了不少刻有界外魔印记的符文。这符文对于没有得到界外魔赠予超能力的凡人来说毫无用处，不知道为什么还总有人私自用鲸骨制作符文。

科尔沃继续翻看着案宗，发现这是一桩非常残忍的谋杀案，案宗里记载着：柯莉亚·曼卡洛夫，女性，35岁，10年前从帝国自然哲学大学毕业后进入皇家自然哲学院。长久一来从事关于人类和动物灵魂的实验，多次遭到普众修道院的警告。曾被认为涉嫌界外魔崇拜与黑魔法召唤仪式。案宗的最后，清晰地记载着此人十天前被发现死于自己的实验室，尸体被切割掉四肢，只余下躯干头颅，丢失的四肢以及凶器没有被找到等等。

科尔沃合上卷宗，撇了撇嘴说道：“很不幸，帝国又损失了一位杰出的人才，我相信帝国卫队以及修道院会尽快查清凶手。如果这就是你要和我说的事情，那么我倒很好奇为什么这种刑事案件会惊动你这位间谍大师，难道潘迪西亚大陆的荆棘杀手团不是你应该操心的事情吗？”

“大人，请容我解释。”间谍大师从容不迫地回答，“之所以我来打扰您，是因为在柯莉亚的实验室，也就是凶案现场，发现了以太物质的残留物……”

以太物质残留物！科尔沃心头一动，二十年前刺杀茉莉女皇的刺客集团“捕鲸人”的刺客们因为共享了其领袖达乌德的超能力，也都拥有了称为“闪现”的瞬间移动能力。科尔沃事后得知，达乌德的超能力也是界外魔赐予的，因此他们使用的其实是一种超能力。在深入研究了这些刺客之后，科尔沃发现如果进行短距离的闪现还好说，一旦进行长距离的闪现就会留下一种黑色的粘稠状的物质。这种物质不属于世间任何元素，几乎可以确定是超能力使用后的遗留物，因此被命名为以太物质残留物。

“考虑到您曾经下令，”间谍大师继续说道，“密切留意帝国里和黑魔法有关的任何异象，因此我才向您报告此事。”

科尔沃留下了卷宗：“你做的很好，退下吧，继续派遣帝国间谍调查此事，有任何新消息随时向我报告。”

拉萨罗大师离开后，科尔沃仔细看了一下卷宗，发现间谍大师似乎将犯罪嫌疑人锁定在了一个他非常熟悉的人身上，她就是著名的世袭贵族玛法耶伯爵夫人。

卷宗上记载，玛法耶伯爵夫人长期以来不避讳自己是一个界外魔崇拜者，经常在自己由全副武装士兵守卫的伯爵城堡中进行召唤仪式。鉴于她从没有引起过什么骚动，或者说根本没有任何黑魔法或者召唤仪式奏效的结果存在，普众修道院一直对她睁一眼闭一眼。

之所以间谍大师将嫌疑人锁定在她身上，是因为她一直以来都明确、公开反对柯莉亚的学说。因为在玛法耶夫人眼里，人死后的灵魂都会去到界外魔的虚空位面，柯莉亚的灵魂可以提取学说对于伯爵夫人来说完全是一种亵渎。

因此，在玛法耶夫人多次公开表示总有一天会用死亡来惩罚柯莉亚之后，她的嫌疑自然在柯莉亚真的被杀死后被无限放大了。更何况柯莉亚丢失了四肢，这又与玛法耶夫人喜好黑魔法仪式联系到了一起，于是皇家间谍大师着重在卷宗上强调了玛法耶伯爵夫人的重大嫌疑。

合上卷宗，科尔沃紧锁了房门，对于黑魔法使用者的再次出现他心中似有百味，因为黑魔法使用者意味着界外魔又将超能力赐予了某个或者某些凡人，而通过他们，或许可以再次见到界外魔。而再次见到界外魔，就意味着或许可以得到关于机械心脏的答案，那个长久以来折磨他的问题——茉莉的灵魂是否就在这心脏里——的答案。

科尔沃打开了保险箱，发明家皮耶罗当年送给他的机械面具静静地躺在里面，自从艾米丽女皇登基后就再也没



力——墙后的敌人也可以清晰被辨认出来，甚至敌人的视线范围都能以金色光芒的形式出现在科尔沃的眼中。

虽然科尔沃可以瞬移，但是长久以来他瞬移的距离都不会太远，甚至比不上当年的“捕鲸人”刺客们。因此面对着百米高的墙壁科尔沃犯了难，但是他转头一看，发现城堡高墙之下有一个下水口，似乎通向城堡。

科尔沃伸出左手一挥，地面上泛起一阵黑光，几十只硕大的老鼠从黑光中涌了出来。科尔沃再次使用附身术，将自己的身体“挤”入了其中一只老鼠身上，奔向了那下水口。

果然，通过老鼠的眼睛，科尔沃看到这下水口七扭八歪的可以向上爬，不久，这只附着科尔沃的老鼠就从墙壁之上的城堡广场一角的入水口里钻了出来。

但是，附身术是有时间限制的，科尔沃刚钻出来还没来得及找躲避的角落，附身术就失效了。他的身体瞬间从老鼠身上脱离出来，科尔沃抬头一看吓了一大跳，眼前竟然是一个全副武装卫兵。

好在这卫兵是背对着自己，但是却也听到了身后的异动，开始转过身来。科尔沃此时再跑已经来不及了，他只得再次使用超能力，停止了时间。

时间停止后周围一片诡异的灰绿色，连灰尘似乎都凝固在了空中，科尔沃此时不慌不忙地站了起来，看到不远处有一个很隐蔽的阴影角落，便走过去蹲了下来。

科尔沃挥手，时间的洪流也再次流转起来，那士兵转过了身，却发现身后只有一只死老鼠。他走了过去将死老鼠用剑尖挑起扔下墙壁，再次回到了自己的岗位。

广场上只有不到五六位士兵，但是却占据着各个角落让科尔沃无路可走。进入城堡的大门就在前方，科尔沃灵机一动，使用超能力旋风击对准墙壁上挂着的一杆大旗挥了过去。

只听到“咔嚓”一声，旗杆折断掉下城墙，士兵们忙跑过去观看，科尔沃借着这个机会，一个闪现瞬移到了城堡大门口，开门进去。

城堡里一片漆黑，黑色的墙壁黑色的走廊甚至连壁画上的勋爵们一个个都黑着个脸。看来玛法耶夫人果然喜欢

有戴上过了。科尔沃不是不喜欢这冰冷的面具，而是想将以前那段黑暗中刺杀敌人的岁月随同这面具一起锁起来罢了。只是……这面具似乎同以前摆放的位置不一样……也许是错觉吧，科尔沃锁上了保险箱，他不需要这面具……

黑暗中，一道阴影划过长空，留在身后的，是空荡荡的护国公大厅。

科尔沃虽然已经年过半百，但是多年的军人身份以及界外魔赐予的超能力让他身形依旧矫健。他一身黑衣，用金边丝绸面具护脸，短刀插在腰间，机械心脏则被他在衣服最里面的口袋里。凭借着闪现，科尔沃从丹沃塔的这个墙头不费力地瞬移到那个墙头，不多时就到了城堡外的护城河边。

玛法耶伯爵夫人的城堡在河对岸，此时再找船已然来不及了，科尔沃看了看黑色的河水，伸出了左手。只见科尔沃左手上界外魔的印记开始发出灰黑色的光芒，与此同时河水中的一条鱼身上也开始发光，科尔沃用附身术占据了那条鱼的身体，潜入了这条宽阔的河流。

玛法耶伯爵城堡与丹沃塔几乎是隔河相望，同样灰色的建筑多了一分潘迪西亚大陆的奢华风格——玛法耶伯爵夫人本人就是潘迪西亚的贵族，她与伯爵的联姻经常被认为具有政治意义。

此时深夜，城堡的墙头上卫兵四处巡逻，高大的以鲸油为原料的机械守卫塔的灯光巡视着黑色的河水表面。科尔沃解除了附身术，身体瞬间从鱼身上脱离出来，那条鱼因为无法承受附身术的巨大能量伤害而立刻死亡了。科尔沃游上了岸，躲在岩石下抬头看着黑漆漆的城墙，此时的他只能听到近乎百米高的城墙上有巡逻士兵在四处走动，但是具体人数和方位却听不清楚了。

界外魔赐予他的另一项超能力此时被科尔沃使用了，那就是黑暗视野，这能力可以让他拥有夜视和透视能

黑魔法，科尔沃心想，要不然这城堡里怎么布置得阴森森的。

夜已经深了，黑漆漆的走廊一眼望不到头，科尔沃只能打开黑暗视野以防有拐角处的卫兵突然出现。此时的他回忆着关于玛法耶夫人的种种传闻，比如人们一直传说在伯爵夫人城堡地下深处有这一间隐秘的教堂，供奉着玛法耶夫人崇拜着的界外魔祭坛，甚至这地下教堂里还有着她做黑魔法仪式的法阵等等。

左拐右拐，科尔沃来到了城堡二层，这里应该是卫兵们的营地了，再上面的第三层才是伯爵夫人的寝宫。果然，远处人影绰绰，似乎有不少的卫兵在交接着防务。

科尔沃走在阴影里，大气不敢喘地摸到了卫兵室门口，通过黑暗视野他透过墙壁看到屋内有三名士兵在睡觉，而另外两名似乎在聊天。

只听其中一个卫兵说道："你说，我们有多少天没有看到伯爵夫人了？"另外一个卫兵答道："我的女人就是伯爵夫人的贴身女仆玛丽安，连她都有两周没有见到玛法耶夫人了。据说她两周前去了地下室，就再也没有上来过。"

"难道没人下去看看么？"

"你敢去么？天知道下面有什么，人们都传说玛法耶夫人到处绑架处女到那个地下室，然后放血来献祭给界外魔……"

"嘘！小声点……"

科尔沃心头一紧：玛法耶夫人失踪两周了，而柯莉亚被害也有十天了，时间基本对得上，难道玛法耶两周前就开始在地下室准备动手了，然后10天前通过某个密道出去杀害了柯莉亚，将她的四肢砍下带了回来？

科尔沃决定亲自到地下室去看看，但是又不知道具体方位，此时只有到三楼玛法耶夫人的寝室一探究竟了。

通过连续使用闪现和黑暗视野，科尔沃顺利摸到了三楼寝室，他用开锁器撬开了大门摸黑走了进去。玛法耶夫人的寝室一团漆黑，只有窗外绿色的月光凄冷地洒在地面，借着这月光，科尔沃四下观望。

除了墙壁上巨大的伯爵画像以及鲸鱼船的油画外，玛法耶夫人的寝室同一般贵妇的寝室一样，奢华并且浮躁。蕾丝和金色的器具随处可见，甚至床上还发现了一条红色的鞭子……

仔细搜索了一番之后，科尔沃并没有发现什么异常，他只好打开黑暗视野，发现了壁炉上一个烛台背后隐藏着一根锁链。他轻轻转动那个烛台，只听吱吱呀呀声不断，那壁炉底部竟然打开了一条黑漆漆的密道。

科尔沃心想，估计这条密道就是通往玛法耶夫人的地下室了吧，于是他顺着地道爬了下去。在黑暗中向下爬行了许久之后，科尔沃看到了前方有了亮光，看来距离出口不远了。

黑暗视野下，亮光外没有人的动静，科尔沃爬了出来，惊讶地发现周围果然是一间密室。最可怕的是，这间密室被布置成了一种诡异的宗教意味十足的黑色祭坛——墙壁上不知道是用血还是红色颜料写满了"界外魔在我们之中行走"这样的话，黑色的鲸鱼骨符文撒了一地，屋子正中央有一个巨大的黑曜石雕刻成的鲸鱼雕像，上面七扭八歪地刻着一行字："利维坦之骨赐予我力量"。

科尔沃不禁想起20多年前界外魔亲口对他说过的一句话，那是界外魔针对一个同玛法耶夫人一样"虔诚"的信徒的话——"如果他想见我，他应该变得更加有趣一些……"。看来玛法耶夫人也没有见到界外魔本尊啊，科尔沃笑道，她那条鞭子也没能让她变得更有趣……

就在科尔沃的笑容还没有消失的时候，他就呆住了，原来那黑色的雕像后面，似乎探出了一只人的手！

科尔沃心跳开始加速起来，他摸了过去，绕过雕像一看——果然！鲸鱼雕像后散落着人的四肢，正好是两条胳膊两条腿！科尔沃默默掏出了口袋里的机械心脏，对准了那残肢，在他的心里，茉莉那冰冷的声音再次响了起来……

"她被残忍地杀害了，因为在某人眼里，她只是一个容器。"

在某人眼里，她只是一个容器……科尔沃默念着机械心脏告诉他的话，也就是说，如果这四肢是柯莉亚的话，那么这句话的意思就是：玛法耶夫人认为，既然柯莉亚你认为人的灵魂可以提取，那么你的身体就是一个容器而已，而我杀了你只不过是打碎一个容器而已。打碎你这个容器，就可以释放你的灵魂献祭给界外魔了。

嗯，看来确实是玛法耶夫人杀害了柯莉亚，并且带回她的四肢到这里举行仪式。科尔沃又摇了摇头，那么玛法耶夫人到底在哪儿呢？为什么两周不见人？

眼见没什么其他收获，科尔沃从密道退出，顺原路离开了城堡回到了丹沃塔的护国公大厅。转天一觉醒来已是天色大亮，卫兵进来通报皇家间谍大师在外等候。科尔沃穿戴齐整出门见客，只见拉萨罗兴冲冲地汇报说他的间谍找到了柯莉亚的四肢。

看来他们的动作也挺快，这么快就找到了玛法耶夫人的地下室，科尔沃心想。

"昨晚我们在水淹区的垃圾处理厂里发现了柯莉亚的四肢。"间谍大师继续说道，"她的父母指认了确实是柯莉亚的，因为她胳膊上有独特的胎记。"

"水淹区！？"科尔沃大惊，难道不是玛法耶夫人的地下室？"你们确定？"

"确定！"间谍大师回答，"根据现场勘测，那四肢烂在那里正好十来天了……"

送走了间谍大师，科尔沃深思起来，既然玛法耶夫人地下室的四肢不是柯莉亚的，那么会是谁的呢？

就这样，一周过去了，案件仍旧没有线索，科尔沃只得旁敲侧击间谍大师去搜查玛法耶城堡，果然在地下室找到了四肢。只不过这四肢经过鉴定竟然是玛法耶夫人自己的，凶手竟然杀死了玛法耶伯爵夫人后带走了她的躯干！

科尔沃的头痛得更厉害了，每晚他都在自己的大厅里踱步，他是个刺客但不是个侦探。

事情在间谍大师发现玛法耶夫人四肢的3天后出现了巨大的变化，那个清晨，当科尔沃从睡梦中醒来的时候，一眼就望到丹沃塔的护卫冲了进来——女皇艾米丽失踪了！

科尔沃大惊失色，他冲进女皇寝宫，发现艾米丽的床上丝毫不乱，而人却不见了踪影。最诡异的是，地上竟然发现了一些黑色的以太物质残留物！

超能力使用者！科尔沃不得不在事实面前将女皇的失踪同前两个案子联系起来了，在间谍大师和海军大臣乱作一团的时候，他突然想起自己还有一个地方没有调查过，那就是柯莉亚的实验室！

科尔沃安排间谍大师、卫队长和海军大臣封锁消息并且秘密派人搜索女皇之后，马不停蹄地赶往上城区的皇家自然哲学院。

在自然哲学院柯莉亚的实验室里，科尔沃小心翼翼地搜索着，生怕错过任何一个线索。他发现了柯莉亚的研究报告，里面确切地提到她的实验即将成功，灵魂可以被提取和转移，并且还提到了一个神秘人物一直在资助她：

“他又来了，带来了我需要的资金和设备，我看不到他的眼……”

“他不说话，我感到了他身上的死亡气息……”

“他手上有着同样的印记，他面具后的呼吸非常沉重……”

水淹区的一间地下室里，艾米丽惊恐地被绑在椅子上，周围一片黑暗。

她上次被这样绑着还是20多年前，她被背叛了女皇的摄政王秘密囚禁在了金猫妓院，是科尔沃救了她。虽然当时的科尔沃带着机械面具，但是艾米丽一眼就知道是自己的父亲来救她了。

今天，她又被不知名的人在睡梦中用药物迷晕，醒来之后就被绑在了这里动弹不得。但是艾米丽相信，她的护国公、老爹科尔沃一定会来救她。

黑暗中，一扇门吱呀地打开了，一个黑影举着一根蜡烛走了进来。寒风随着门的打开吹了过来，艾米丽不禁打了一个冷颤。

昏黄的烛光下艾米丽看不清那人的脸，但是随着他越走越近，艾米丽突然觉得有一种似曾相识的感觉。

那人越来越近，越来越近，烛光下，艾米丽分明看到，一个再熟悉不过的机械面具泛着冰冷的光芒……

“科尔沃？”艾米丽不敢相信自己的眼睛，“是你吗？”

那人丝毫不答话，他轻轻放下蜡烛，又缓缓走了过来，人头骨一般的面具上不带任何感情。艾米丽似乎可以听到面具后那沉重的带有死亡气息的呼吸。

那人从腰间拔出了短刀，一把艾米丽更加熟悉的短刀，科尔沃的短刀。他举起刀，对准了艾米丽的脖颈。

“科尔沃！老爹！”艾米丽叫喊着，“我是艾米丽！你要做什么！？”

一阵不易察觉的黑色烟雾在屋内角落里一闪，就在这一瞬，戴着机械面具的人如释重负地停了下来。他缓缓将刀收起，摘下了面具，护国公科尔沃的脸露了出来。

“我想你也该出来了，20多年不见你还这么年轻。”科尔沃对着墙角那团不易察觉的黑雾说道。

“你在和谁说话？发生什么事情了？”艾米丽女皇挣扎着想回头观看。

科尔沃摇了摇头，“女皇陛下，你还是不要回头的好，这位我的老朋友不是每个凡人都能轻易面对的……是吧？界外魔！”

一个身穿着军装一样黑色外衣的年轻人轻笑着从那团黑雾中走了出来，他的面庞白皙如20岁的青年，但是却拥有着一双恐怖的、完全黑色的眼睛。



“你终于还是变得不那么闷骚了。”这个被人称作界外魔、利维坦、鲸鱼魔鬼的超自然存在笑着，“我很好奇你是如何摆脱我施展在面具上的魔法的，你明明戴上了面具。”

科尔沃举起了手中的面具：“你自以为无所不知，却躲不过街头人都会变的戏法，我



在这面具下支了一个小架子，这样面具就不会完全戴在我脸上，而从正面看上去，我确实戴上了面具。”

“好吧。”界外魔黑色的眼睛似乎也在上下打量着眼前的科尔沃，“你比20年前还要强大，真是有趣，你比阿格尼老奶奶好玩多了。”

科尔沃看了看艾米丽，眼前的女皇从相貌上看似乎就是当年的茉莉，他掏出了那颗机械心脏。

“其实一直是你在背后，是吧？”科尔沃说道，“你给那面具施展了法术，你在黑暗中向我呢喃，你在渴望着混乱。你透露给了我柯莉亚在研究灵魂学说的事实，于是我戴上了面具，而你在上面施展了黑魔法，让我在摘下面具的时候会忘记自己所做的事情。”

“很好，继续说下去。”界外魔饶有兴趣地听着。

“我戴着面具调查了柯莉亚，学会了她的研究成果，于是我便想做一件我一直想做的事情，那就是将机械心脏中茉莉的灵魂提取出来。剩下的，就是为这个灵魂找一个盛放的容器——人的躯体。”

“于是我寻找着，玛法耶夫人我曾经在皇家舞会上见过，吸引我的并不是她对你以及黑魔法的崇拜，而是她的身高和胖瘦几乎和当年的茉莉一模一样，同样的还有柯莉亚的四肢长短也和当年的茉莉一样。于是，戴着面具的我不知不觉地杀害了她们两人，分别带走了她们的四肢和躯干。在柯莉亚被害现场留下以太物质残留物的人其实不是别人，就是我。有了躯体，剩下的就是一颗头颅，这也是为什么我在昨晚将艾米丽绑架到此的原因，因为长得最像茉莉女皇的，其实正是她的女儿艾米丽！”

科尔沃继续说道，“其实今晚我应该再次不知不觉戴上面具，然后来这里杀掉艾米丽，将机械心脏中茉莉的灵魂提取出来，转移到这个拼凑起来的身体上来。可是你百密一疏的是，白天我去了柯莉亚的实验室，发现了她的日记，她写到有一个戴着面具的人一直秘密资助她，这个人手上有印记。于是我才知道，一直是我在做着这些事情，而我自己却不知道。”

“那么唯一的解释，就是这面具了，这个你在20年前托梦给皮耶罗制作的面具上肯定附有你的魔法。”

“哈！”界外魔鼓起掌来，“科尔沃你真让我惊讶，让我替你把话说完，今晚你为了引我出来，故意装作要动手，因为你知道在这最后的一刻，我肯定是不会不亲临现场的。”

“正是。”科尔沃扔掉了手中的面具，“现在我们该怎么办？”

界外魔又笑了，“科尔沃，从当年我赐予你最强、最多的超能力那一刻起，我和你的命运就交织在了一起。没错，当年丹沃的鼠疫源自我赐予一个街头流浪儿召唤老鼠的能力，刺杀茉莉女皇的那帮刺客的能力也是来源于我，而打败摄政王和保皇党的你也是源自我的力量。事到如今你也应该可以看出，我并不追求单纯的善与恶，我追求的是变化。玛法耶夫人叫我利维坦，你知道利维坦是什么吗？那就是大鲸鱼的意思，人类利用鲸鱼油作为能源，其实也正是因为我托梦给了你们的自然哲学家。我喜欢改变，喜欢刺激，喜欢有趣的人和事。而你，科尔沃，足够有趣。你再次戴着面具为我完成了两个任务，虽然这次你有一些不知情。”

“任务？”科尔沃问道，“什么任务？”

“很显然，杀死柯莉亚和玛法耶。”界外魔笑道，“柯莉亚的研究其实是正确的，当然在这一点上我希望你保密，人类的灵魂确实可以提取而不是去了我的虚空位面。但是你们人类还没有做好准备接受这样的知识，当人类知道可以用这种方法得到永生的话，那么将会造成你们道德体系的崩溃和社会秩序的彻底毁灭。因此我借着你对茉莉的思念，杀死了她。而玛法耶夫人，她对我的崇拜无以复加，却以以我的名义做出了多少疯狂的举动，你知道她准备引爆鲸鱼油提炼厂么？因为她觉得我就是鲸鱼的化身，提取鲸鱼油在她眼里是不可饶恕的亵渎，而鲸鱼油是我赐给你们的礼物，她却要毁掉它们。因此，借着你的手，我也惩罚了她。”

那团黑雾越来越浓厚了，界外魔的身型逐渐模糊起来，科尔沃大叫起来：“那我的问题呢？茉莉的灵魂怎么办？！”

黑雾消散，界外魔再次消失在虚空之中，只留下一句回声般的话在空荡荡的屋内回响着：

“多谢你科尔沃，也许我会再找你替我做事的，到时候，希望我可以给你一个满意的答复。记住，不要轻易摘下我的面具哦……”

游戏心情
多玩游戏多包邮

■晶合实验室 落琪

11.11对于读者们来说不是个陌生的日子。就在这个日子的前一天，可爱又亲切的浮云同学告诉我们他再也不用过这个节了，还准备请我们大吃一顿。于是我们一起组队去了神圣的教堂。说起教堂就想起《朱红的泪》CG里艾文仰望教堂彩色玻璃的镜头，当然，如果你想到《金陵十三钗》里小女孩透过玻璃看到女人们的画面我也没意见。

天气预报里说的雨夹雪事实上只有大雨和大风，而回家后我和Doris同学则为晚上的加班那排版战斗做准备。

据说“双十一”促销的总交易额突破了191亿元，这样想想全国1000万人平均消费近2000元。而就在这一夜，无数像我这样的人守在电脑旁等待着0点的来到。

但对我这个每天22点30分就睡觉的正常人类来说，0点的到来实在太漫长，在淘宝上折腾了半天，而看到显示器上的图片，色差、瘦腿、V字脸都是浮云，过滤掉这些后决定询问店家。”你家豆绿色和湖绿色有什么区别？”于是接下来我和店家在颜色上谈论了大半天，最后店家无奈地承认，湖绿就是湖蓝。当时我就彻底崩溃了。想让店家包个邮吧，其实女孩子都喜欢来这一招，可店家说满多少才包邮，想着说了大半天又不买真是不厚道，正当我决心删掉宝贝时，店家询问我是不是香港的，因为看我打的字是繁体字。这时才发现原来是玩“暗黑3”没切回来，她惊叹道“啊原来你也玩‘大菠萝3’啊”。

原来店家是个暴雪游戏爱好者，最后还给我包了邮。哈哈哈，我们就这样聊到快0点，窗外的风刮得厉害，支付宝付款还要排队，最后困得不行了。她提议睡吧睡吧。

好吧，淘宝遇知己，免邮还陪聊的话题就到这了。明天继续试玩蓝星老爷推荐的《大航海时代Online》，希望下次淘宝也能遇到个玩这游戏的给我包邮，哈哈哈！

Digmouse： 我很自豪地说我光棍节什么都没有买，没有买和没有买！过光棍节就算了，想让我再出个血那简直是没门的事情。其实就在本期出片的时候美编妹子的快递到了，看起来没有出现传说中的爆仓嘛。

粥粥的IT与游戏（48）
不堪重负

抱起了孩子，我陷入了深深的思索……



三十岁以后，生活的担子渐渐加重了。
乐乐出生后短短两个月，生活的压力猛增100%！



我能挺住吗？我能坚持多久？
我还能坚持多久？
我不知道……



就在刚才，我已经作出了一个艰难的决定！



BY 胖兔子粥粥



11月中旬刊
快评

DnD专题很厚实，内容也是一样的厚实，翻着翻着就回忆起了大学跑团的日子，那时候这东西还是挺小众的（其实现在也还是小众吧），值得自豪的是专题介绍的游戏基本都没有落下，哈哈哈。**（软粉 叮当响）**

两大刷刷刷游戏的评论看下来有点一黑一白啊，《火炬之光Ⅱ》当然要大好评，《边境之地2》一直没玩，看着有点虚，感觉很无聊。另外小编知道《虫群之心》到底什么时候出吗？**（甘肃 无发无天）**

Digmouse：《虫群之心》按暴雪的惯例，发售时间一般有两个可能：一是Soon(TM)，二是“When It's Done”，翻译过来就是已经在我们出片期间公布为2013年3月12日，您预购了吗？

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#最近PC上涌现出很多2D横版游戏，除了人称“FC版GTA”的《荒野老城》，还有“女版马里奥”《吉娜姐妹》、拥有另类艺术风格的《死光》、与Shank一脉相承的《忍者印记》。似乎在大型3D技术成熟的今天，这种横版、平面类的“小”游戏反而更容易受到玩家的青睐，你是如何看待这种现象的呢？



11月6日 14:46 来自腾讯微博 全部转播和评论(26) 转播 | 评论 | 更多

柔沢十：返璞归真，这是一个集体怀旧的时代，而我们身处其中。

张无爱：听多了R&B也会怀念一下邓丽君，看多了灾难大片也会想看看李连杰演的黄飞鸿，穿多了Nike也想试试老北京布鞋，玩多了大型3D游戏也想玩玩FC风游戏。

影：对老玩家是打怀旧牌，对新玩家是打好奇牌，油腻大餐多了来味小清新很容易理解嘛。

美味季节：经典是永远不会过时的，也是对于现在各种大作的一种审美疲劳罢了。

merlinpinkst：平常看待，市场需要多样化，有3A大制作，就要有“印度游戏”啊。

周礼斌：有大作品就会有小作品，这种个性小作品在有限的资源里尽量实现自己的想法，当然也有些是故意做成那种形式以求表达某种效果。其实我个人认为玩家其实并不在乎画面或者某个元素如何如何，而是对游戏整体的效果是否满意，玩起来是否有乐趣，从中能够获得些什么，这才是游戏的精髓。

Sisyphus：现今游戏业最需要创意，很多大作空有华丽的画面，没有注重最关键的游戏性，新瓶装旧酒，缺乏新意。

金銓鑫馆长：玩家对“大制作”的画面和“史诗剧情”审美疲劳，就会倾向于怀旧风格和游戏性突出的精致小品。

TaLa：我认为现在3D大作泛滥，人们视觉疲劳，更想要回到刚开始接触PC游戏时的感觉。

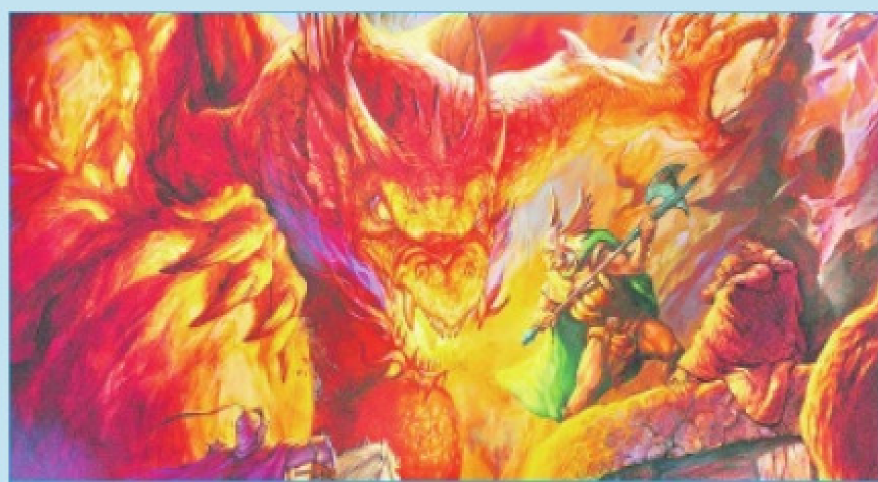
魔之左手：上手就玩，随时停手，适合上班族偷偷玩吧。

高国彬：在WASD的3D游戏轰炸过后，大家都想再回归到传统的上下左右吧。

胡明明：更适合快节奏的生活，去填补一些碎片时间，就像以前的宝开小游戏，例如《宝石迷阵》《祖玛》等等，都是为了打发大家的碎片时间.....

可乐喝吧喝吧不是罪：老了，玩不动了。为玩个大游戏还得忙着升级机器，就算有钱也没时间啊。小游戏多好，拿个上网本就能玩。

大众软件果然棒：#大软话题#《大众软件》10月中的“龙与地下城”专题已经上市，我们深入回顾了不朽的DnD游戏：“博德之门”“冰风谷”和“无冬之夜”系列以及费伦大陆的历史、地理与人物。作为老玩家，从中你是否从中找到了当年的回忆，是否引起了某种共鸣？作为新玩家，你对以上专题中的哪些内容更感兴趣呢？为什么？



11月6日 15:30 来自腾讯微博 全部转播和评论(15) 转播 | 评论 | 更多

merlinpinkst：最大的收获是在做稿子的同时，把相关的知识点又学习了一遍哟，希望没露怯。

张乂爻：话说，最经典的还是DnD的TRPG，而DnD的设定，判定和掷筛子都是现代RPG的鼻祖。更是很多人的灵感之源，可惜一个够RP的团，不好找。

九言：DnD规则这块，连皮毛都算不上懂，买来虚心学习下。

刘俊夫斯基：貌似大软编辑部里的小编老编们特别中意DnD规则的CRPG“异域镇魂曲”与“博德之门”系列，什么时候也做个克苏鲁设定的专题？

digmouse：克苏鲁的我们做过啊。

theZhuYinJ：Dragons and Dungeons forever!

刘俊夫斯基：正好预订了BGEE，有共鸣。

北京Ventin：应该那天把俺收藏的这些游戏拿出来晒晒，看着这期感觉自己又回到了学生那个时代

婵跑跑SUNNY：专题很不错！重温了一下DnD老游戏的历史，正好迎接BG重制版！

开三：“龙与地下城”这样的风格毕竟不像我们的武侠类游戏让人容易接受，一般不会过多去研究或去查资料，当然杂志出些小专题来普及那是最好不过了。

cecil：很遗憾，没看到这期专题。作为一名老字号伪DnD粉丝，最喜欢的游戏作品是《博德之门Ⅱ》，《博德之门》原作太过无聊，看看剧情作罢，真正体现酣畅淋漓的战斗以及伟大的冒险之旅的无疑是BG2。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以上话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题

腾讯微博 t.qq.com



■编辑部的故事之追新的悲剧 ■作者：CaesarZX

无敌破坏王
Wreck-It Ralph

这是一部游戏玩家无论如何都不应该错过的影片。在影片在国内上映的这段时间里，我不止一次地看到有人发出“看哭了”的感叹。那种铭刻在记忆深处的游戏时光，被迪斯尼轻易地提取出来，汇聚成一幕幕让人鼻子发酸的片段。

无敌破坏王生活在一个上世纪80年代的8-Bit游戏中。他的身份是一个大反派，每天的生活就是在游戏《快手阿修》（原型是《大金刚》）中搞破坏，然后玩家操作的英雄人物阿修会及时赶到进行修补，赢得奖牌，包揽一切荣耀。身为反派，破坏王厌倦了自己的生活，眼看阿修被胜利者的光环围绕，自己却日复一日在无趣中过活，他终于决定改变。单纯的他以为只要自己也能得到一枚奖牌，就可以摆脱反派的身份，某日在游戏厅歇业后，破坏王偷偷离开了自己的游戏，前去闯荡其他电子游戏的世界。



于是，让无数从FC时代一路走来的玩家感动的桥段接连出现。我们从小就熟悉的角色，库巴、小蘑菇和碧奇公主（马里奥太大牌了，请不起！），还有吃豆人、索尼克、桑吉尔夫，等等等等。出现在影片中的经典游戏人物形象多达128名。除了游戏人物的客串，影片里还包含了无数让老玩家会心一笑的元素，比如上上下下左右左右AB、MGS里的惊叹号、砸车、会心一击，看得人飙泪。感谢世嘉，感谢卡普空，感谢南梦宫，感谢所有游戏厂商，感谢迪斯尼能拍出如此优秀的动画电影。唯一的遗憾是，国内的档期实在是太少了。

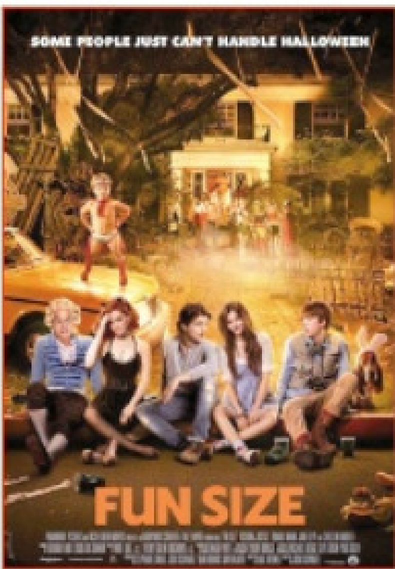
最后，今年皮克斯和迪斯尼是不是拿错剧本了，《无敌破坏王》这种内涵满满的动画，显然是经典的皮克斯风啊。



占卜师
Ghost Sweepers

《占卜师》是申政元在《时失2公里》《食人猪》两片后导演的第三部剧情片。从《时失2公里》起，他就建立了自己的明确风格，黑色幽默+惊险悬疑。时隔3年，这部新作依然主打恐怖喜剧的风格，并且在拍摄过程中颇为自由，很多对白都是即兴表演，并没有过多剧本要求，这样影片看起来更加自然轻松。

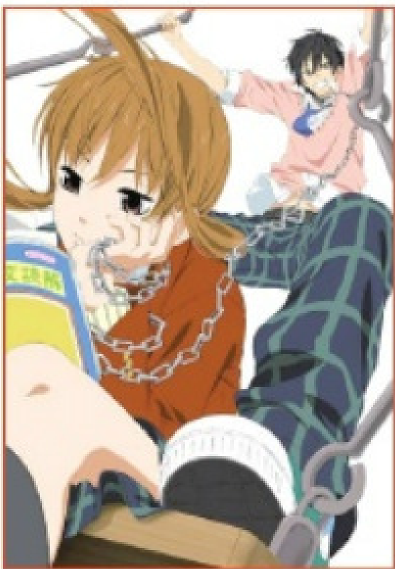
被誉为“韩国百慕大三角”的灵异村庄“郁镇里”多年来总发生神秘事件。为了破解谜案，全国最权威的占卜师汇聚一堂，各显神通。有擅长捉鬼的朴先生、可通过物品看到过去的胜熙、可预测未来的小学生占卜师月光，以及以此事件为素材的追踪报道的记者灿英。但身怀绝技的占卜师们来到村庄后，却发现村民们似乎都在隐藏着什么秘密。精通占卜能力的他们，能破除人为的障碍吗？



疯狂万圣夜
Fun Size

由于“鬼节”的身份，万圣节这个全民狂欢的节日，在电影里的定位经常是恐怖片。对此，导演乔什·施瓦兹非常不满，他尝试拍摄一部讲述万圣节故事的喜剧，于是他来到了《疯狂万圣夜》的剧组。在这部影片中，女主角心仪的男生邀请她参加化妆舞会，正当她穿戴打扮完毕就要出门时，却被告知要带着不懂事的弟弟到街上挨家挨户的要糖吃。这还不够她郁闷的，倒霉事接踵而至，她居然把自己的弟弟弄丢了。于是她求助于朋友来一起寻找弟弟，搜寻队伍逐渐壮大，但在这个特殊的节日里，每个人都心怀鬼胎，一路上闹出了很多恶作剧。

本片在本质上是一部传统的喜剧，内容无非就是几个好朋友在夜晚一起冒险。在加入了万圣节元素后，影片变得应时多了，但也仅此而已。



邻座的怪同学
となりの怪物くん

各位小时候可能会遇到这样的班主任，喜欢将优等生（通常是女生）和差生（通常是男生）安排到一起，美其名曰“一拖一”，结果这两人却互相影响，暗生情愫。相似的一幕在动画里也在上演着。水谷雫的成绩在学校里名列前茅，她的全部理想就是把书读好，把钱赚够，至于其它的一切，都是不切实际的浮云而已，但有一天她接到了一个非常棘手的任务——去给学校著名的不良少年吉田春送讲义。

虽然初次的相处并不愉快，但随着进一步接触，雫发现，吉田春并不如表面看上去那样粗暴，反而深藏一颗善良的心。而对于吉田来说，曾经他看不上眼的优等生雫，也有着天真和细腻的一面。这样的两人在误解中渐渐地相互吸引着，甜蜜又青涩的校园恋爱剧就此拉开序幕。

寂静岭——启示录
Silent Hill: Revelation

2006年的电影《寂静岭》是有史以来最好的游戏改编电影，影片对游戏的世界观和气氛还原得相当到位。“寂静岭”游戏本来就注重角色塑造、气氛营造和心理暗示，非常适合改编成被搬上银幕，第一部电影成功后，导演克里斯多夫·甘斯曾表示会很快拍摄续集。不料没过多久，他就因故离开剧组。第一部电影编剧罗杰·艾瓦里本来打算接着撰写续集的剧本——事实上他已经为本片写了一版的草稿，不料却因为醉驾而被关入了监狱，续集就此搁浅。直到2010年的秋天，制片方重新招来导演和编剧，这个一波三折的续集才得以重见天日。但这样不免让我们疑惑，在导演和编剧全部换人的这种情况下，还能拍出之前的神韵吗。



从《寂静岭2》上映之后收到的评价来看，本片恐怕会让不少观众失望。若以主流恐怖片的角度来看的话，《寂静岭2》的故事比较平淡，缺乏足够的高潮，最多算中等水平。若以游戏迷的角度来看，本片根据《寂静岭3》游戏改编，理应对游戏有足够的还原。起码在场景设定上，电影还算合格，游戏里的不少场景都在电影里得到了再现，比如购物中心、旅馆、医院、游乐场、教堂，还有那个放木偶的储物室。表世界的浓雾弥漫、里世的锈迹斑斑的铁网、肮脏的墙壁、阴暗的环境，也都有比较忠实的还原。但是，在一个半小时的影片长度里，人物设定逻辑混乱，剧情发展充满槽点。虽然新旧怪物悉数登场，但直接把《生化危机》里的吐舌怪直接搬过来是什么路数……

在影片最后，导演为续集留下了一个伏笔，但作为游戏玩家，当前首要的问题是，游戏版的“寂静岭”还能走多远。P



冲浪英豪
Chasing Mavericks

这部传记电影讲述了英年早逝的著名冲浪运动员Jay Moriarity的生平事迹，Jay出生于美国乔治亚州的一个运动家庭，16岁那年他在冲浪赛上给所有人留下了深刻印象，一时间成为全世界爱好冲浪运动的年轻人的偶像。2001年Joy在马尔代夫群岛自由潜水时溺水身亡，年仅22岁，

Jay生前曾经和一位作者合写了一本传记，在他意外去世后，这本名为《冲浪终极指南》（The Ultimate Guide to Surfing）的书被出版了出来，成为了许多冲浪爱好者和体育迷的经典读物。而这本书中的诸多细节和情节，也成为了本片故事本体的来源。2011年的《灵魂冲浪》讲述了一个独臂冲浪选手的故事，如今的《冲浪英豪》以传记电影的形式再次触及这一题材，可以进一步加深群众对于冲浪这一小众运动的了解。P



黑猫露西
くろねこルーシー

继执导了《豆柴小犬》《猫咪出租车》《犬饲养先生养狗记》等人气动物电影之后，导演龟井亨再次推出该系列最新作品《黑猫露西》。本片TV版最早于2012年1月播出，在这部剧集中，厄运连连的青年人鸭志田阳和厄运黑猫之间发生了一段温馨治愈的有趣故事。在电影版中，作为配角人物出场的阳的父亲贤以主角身份出现，向观众讲述了他作为黑猫占卜师的渊源和两只小猫相互依存取暖的温馨往事。虽然剧情有些沉闷冗长，但对于已经看过TV版的观众来说，从另一个角度重温一遍剧情也是个不错的体验。

日本电影对动物向来有不错的表现，比如前些年的《导盲犬小Q》和《忠犬八公》，如今影片别出心裁地将镜头的焦点转移到象征着厄运的黑猫身上，想必会改变不少观众对于黑猫的偏见吧。P



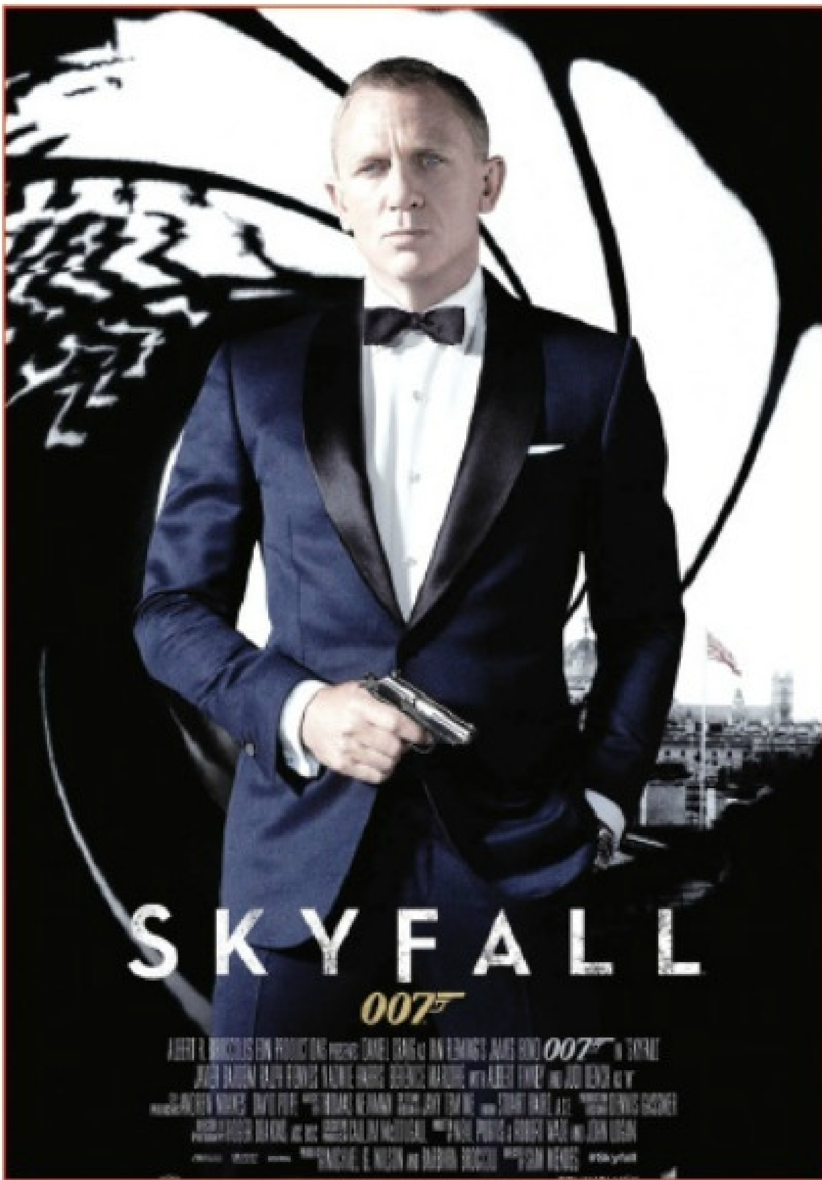
来自新世界
新世界より

这部动画的故事发生在1000年后的世界，这时普通人类正在与怪兽苦战，超能力者和拥有人类智力水平的“妖鼠”则共存在“新世界”里。乍看之下一切和平，但在这个反乌托邦式的“新世界”里，孩子们的行动被彻底地控制和管束着。不合适的记忆被消去，被认为有问题的孩子，如同不良产品般被分开处理。在这样的小型社会中，所有的情报、思想、记忆、爱、生命都被严格管制着。

从以往的动画里来看，“平衡”总会被一些热血少年打破。在这里也不例外，主人公和他的朋友们被迫卷进人类与妖鼠之间的战争。为了弄清楚这个世界背后的故事，为了保护朋友，少年们开始了战争。本作除了令人毛骨悚然的故事情节外，还对未来社会持续破坏自然环境所引发的一系列问题进行了一番探讨。P

007——大破天幕杀机
Skyfall

不知不觉，007的第六代扮演者丹尼尔·克雷格已经迎来了他的第三部007影片。本片恰逢007系列诞生50周年，同时也是首部登陆IMAX银幕的邦德电影，对整个系列意义非凡。从《皇家赌场》到《天幕危机》，007面对的都是同一个犯罪组织“量子”。随着007在和这个组织的对抗中不断成长，丹尼尔·克雷格对角色的把握也变得游刃有余。影片的拍摄成本只有1.5亿美元，比《007——大破量子危机》足足少了5000万美元，上映两周，依然在全球席卷2.87亿美元的票房，可谓占尽天时、地利、人和。



在《大破天幕危机》中，邦德在伊斯坦堡的任务失败后失去踪影，外界推测他已身亡。由于北约卧底探员资料外泄，身为邦德上司的M夫人因此成为政府调查的对象。祸不单行，总部MI6遭到攻击，这时邦德秘密现身协助M夫人，受命去澳门和上海追查一名极度危险的罪犯，在两位“邦女郎”的协助下，邦德追踪到在背后搞鬼的神秘人物，更意外发现M夫人不为人知的秘密。这次邦德能像往常一样化解危机，拯救总部么？

可能对许多007粉丝来说，影片里的邦德座驾是最值得关注的。这部50周年纪念电影为了向传统致敬，007将在影片中驾驶1963款阿斯顿马丁DB5。DB5首次出现于电影《金手指》中，这是所有邦德座驾中最为著名的。在之前的007电影中，它拥有Q博士添加过的诸多高科技装备，包括了防弹车身、喷油嘴、烟幕发射器、机枪、旋转车牌、跟踪装置接收器，还有最拉风的弹射座椅。这部传统邦德座驾的回归也让Q博士在《大破天幕危机》里的回归更为顺理成章。



新特警判官
Dredd

特警判官这个角色来自于英国漫画，该形象1977年首次出现，是英国历史上最长寿的漫画形象之一。虽然是漫画改编的电影，但影片的画面质感使其更像是《第九区》那样的Cult片，而不是一部主流好莱坞的漫画电影。

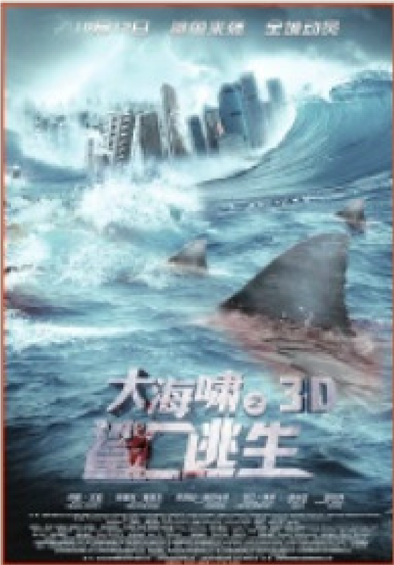
影片的背景设定在未来美国东海岸的“巨无霸”城市里，这是一个充满了暴力和犯罪的城市。在这里唯一一个能主持正义的人就是特警判官，而他正面临着有史以来最大的挑战：一种新型的毒品正在以前所未见的速度传播。这次单特警判官单枪匹马是难以招架毒品背后的黑手的，因此他找到了一个名叫卡桑德拉·安德森的女搭档（喜闻乐见的展开）。在最后的决战时刻，特警判官被黑帮引入了一个高达200层的立体贫民窟——在这个特警判官的禁区里，一场好戏逐渐上演……



寒战
Cold War

自“无间道”系列以来，港片已经很久没有让人眼前一亮的作品了。《寒战》算为数不多的佳片，尽管与《无间道》仍有差距，但本片起码能告诉大家，我们熟悉的香港片又回来了。

《寒战》讲述了一个发生在新时代背景下的高智商警匪故事。故事从一辆警察冲锋车在香港街头被劫持开始，整个香港陷入到安全危机，警署内部每个人都疑似“内鬼”，而高层也因争权夺位而内斗不休。整部影片给人一种非常地道的港片风格，这种高智商犯罪、警匪关系交错、相互猜忌的桥段，正是港片所擅长的，选角也比较大牌。之所以比起《无间道》还差一点，很大程度上要归结于剧本的不给力，经不起推敲。虽然故事讲得不错，但节奏有问题，冷场较多，在基本功上，《寒战》还有不小的进步空间。



大海啸之鲨口逃生
Bait

《大海啸之鲨口逃生》并不是一部普通的惊悚灾难片，在天灾之中，也蕴含着对人性的思考。故事主要发生在一间被海啸淹没的超市里，在海啸发生前，超市里正好发生了一起抢劫案，正当警察、小偷、店员、劫匪、人质等一干人等陷入僵局时，一阵天摇地动，余震不断、海水上涨、鲨鱼来袭。在这种紧要关头，一切与生死无关的事仿佛都不重要了。

本片是首部中外合拍的3D灾难大片，演员汇聚了国内外诸多明星，有《黑客帝国》特效导演金波·兰道，《暮光之城3——月食》的主演沙维尔·塞缪尔，国内方面，释小龙、戚玉武等偶像明星也参与了演出。在影片中，这些不同身份、不同国籍、关系复杂，恩怨交错的角色面对共同的灾难，经历了一场人性的考验与洗礼。

十大DnD游戏与系列

源于欧美的桌面角色扮演游戏“龙与地下城”已经走过了30余年的发展之路。国内玩家初识这个博大精深的规则系统，多依赖于以其为背景设计的电脑游戏。它们中有的相当古老，有的仍旧值得你现在去一试身手……



《博德之门》不但让国内的纸上RPG玩家可以用电脑游戏的形式展开一段史诗般冒险，更让千千万万从未接触过DnD规则的普通玩家通过这款游戏对规则有了感性的认识，感受到了DnD的博大精深与西方奇幻文学的瑰丽，由此，诞生了整整一批死忠的TRPG玩家

■ 北京 红黑军团

No.10 “浩劫残阳”系列

在上期中旬刊中我们已经为你展现了严酷的阿塔斯世界。相比其它奇幻设定里高耸入云的尖塔、繁忙华美的都市，“浩劫残阳”的世界里却充斥着一望无边的荒漠、炙热如火的沙土、深红黯淡的太阳，随之产生的还有贫困潦倒的人民、邪恶残忍的巫师和令人发指的暴政。对于大多数人来说，活着见到下一个黎明比起捍卫自己的理想重要的多。

这个冷门的战役设定主要通过小说来完成世界的构架，官方出版的13本小说分为“阿塔斯历代记”“一人部落”和“五棱镜”3个系列，水准都很高。浩劫残阳的3部游戏集中在上个世纪90年代，由SSI发行。1993年的《浩劫残阳——破碎大地》（Dark Sun: Shattered Lands）即将“浩劫残阳”的设定完美地融入其中，玩家在游戏中也只有这一个目的：活下来。与当时大部分DnD游戏不同，本作采用俯视视角，平时玩家以队长的形象在地图上移动，遇敌时直接在地图上展开——这样的设计对后来的RPG影响极为深远。1994年发行的续作《浩劫残阳——毁灭者苏醒》（Dark Sun: Wake of the Ravager）也是广受好评的经典之作，但1996年的《浩劫残阳网络版——猩红之沙》（Dark Sun Online: Crimson Sands）则因为落后的图像、蹩脚的操作和不合时宜的回合制战斗等问题输给了同时代的对手《网络创世纪》，后来再也没有厂商光临过这片绝望的大陆。

No.9 《魔法船》

“魔法船”是TSR在Lorraine Williams时期推出的一个战役设定。当时“龙枪”和“被遗忘的国度”为TSR带来了滚滚财富，于是Williams主导了TSR的扩张，迫不及待地开了好几条生产线，其中就包括“魔法船”。

“魔法船”的动人之处在于天际翱翔。乘着美丽神秘的船只，驾着魔法的风帆，在浩瀚的宇宙中翱翔。千奇百怪的魔法船由魔舵驱动，旅行者们乘坐的这些船只在行星，甚至晶壁系之间航行，可以说是一个被奇幻化了的太空题材。正因为背景是如此特别，“魔法船”的唯一一部游戏《魔法船——被遗忘国度的太空海盗》（Spelljammer: Pirates of Realmspace）也颇有特异之处。玩家作为一名船长，驾驶魔法船，带领一众船员翱翔于太空中。你可以在各个行星上进行交易或接下多种多样的任务。完成任务会让玩家人物获取声望点数，声望足够高后可以在主线剧情上进行推进。在太空中玩家可以使用弩炮与投石机进行简单的即时制战斗，还可以接近敌船展开接舷战；闲时你可以设置目的地进行旅行，也可以干脆放手由飞船在浩瀚的太空中飘移。游戏的问题是，即使作为一款太空题材游戏，“魔法船”的科幻成分

也很淡薄，与其说它参考了科幻小说，不如说是加勒比海盗传奇。船只的造型、战斗的方式到游戏整体风格都令人想起地球上船只的航行。

No.8 “魔眼杀机”系列

如果你认为自己已经玩过了难度最高的RPG，却没听说过《魔眼杀机》（Eye of the Beholder），那你就真有必要玩一下了。1990年，大名鼎鼎的Westwood创造了这个系列的第一作，为RPG带来了3D视角新时代，而它立刻就因变态的迷宫而声名远扬。故事背景是“被遗忘的国度”设定中的深水城。你的任务是探索位于深水城内的12层下水道，闯过层层的关卡，挑战最后的大魔王——有10只眼睛并会施法的眼魔。

与同时代的游戏相比，本作有当时堪称卓越的图形效果与音效，完美地制造了身处地窖的幽暗气氛。系列的第二作《隐月传奇》（The Legend of Darkmoon）可将一代的角色导入，除了室内迷宫外，还包括了室外场景，可供冒险的地点更为辽阔。二代的内容比起一代要丰富许多，谜题更为巧妙，难度也更高。由于二代发布过中文版，因此在国内玩家中也有一定的口碑。系列第三作同样有汉化版本，但因为Westwood从SSI跳槽而去，SSI自行开发的本作质量有所下降，难度、剧情均大幅退化，这一系列也就在1993年结束了。后来，Westwood制作了类似“魔眼杀机”的“黑暗王座”系列。

No.7《龙与地下城Online》

《龙与地下城Online》场景设定于艾伯龙世界的泽恩德瑞克大陆（Xen'drik）北部的风暴湾附近，从葱郁的丛林到庞大的遗迹、高塔要塞到恶魔荒原被诅咒的群山峡谷，这是一个高度奇幻的世界，各种魔法元素充斥其中。游戏中的场景与职业、种族、神祇、宗教、团体等都取材于艾伯龙世界，是了解这个设定的极好途径。

这款游戏的素质相当不错，采用点卡付费方式运营，可惜与如日中天的《魔兽世界》成为竞品，且过于依赖组队的活动方式在人气下降时也成为它的致命伤。后来，游戏在国外改为免费运营，据说吸引了超过100万名玩家加入或回归，至今运营良好。本作在国内则命途多舛，由于国内玩家认知度有限以及运营商的不够重视，游戏勉强支撑了两年，于2008年7月31日关闭所有服务器，正式停止运营。

No.6《灰鹰——邪恶元素神殿》

这款基于当时最新的DnD 3.5版规则的游戏采用的是



（左上图）玩家珍藏的《浩劫残阳——破碎大地》正版，内附不是很薄的一本规则书
（左下图）未能大行其道的“浩劫残阳”网络版
（右上图）“浩劫残阳”单机系列画面
（右中图）原画中的魔法船的确有些幻想的味道
（右下图）游戏中的“魔法船”，或许当时的技术还不足以表现好这个特别题材吧……







“灰鹰”这个战役设定。“灰鹰”是根据人类生存的地球为蓝本设计的，比较倾向于展现真实存在的社会和历史，是最早期DnD的战役设定之一。在奥斯（Oerth）世界里，诸神们受到崇敬，由于彼此之间的约定，他们并不直接介入世俗事务，世界的命运更多地受政治运作的影响。

在游戏一开始，玩家便卷入了一个邪恶教派的阴谋中，在之后漫长的冒险过程中也会陆陆续续介入派系之间的明争暗斗。从静谧安逸的Hommlet小镇到灌木丛生的Nulb村，乃至金碧辉煌的邪恶元素神殿，《灰鹰》的场景设计与原模组中的描述基本一致，这也是当年游戏的主要卖点之一。制作组在原有的基础上添加了一些地图，例如随机遭遇战地图和主要场景周围的地区，使游戏的世界显得更为饱满。

No.5 “光芒之池”系列

这个系列在上期中旬刊中已经做过详细介绍，诞生在“遥远”的1988年。它的意义在于，它是“金盒子”系列的第一款作品，开创了“金盒子”和SSI的黄金时代。游戏和《博德之门》一样发生在“被遗忘的国度”，以当时的制作水平而言，它的素质相当不错，但从系统到战斗，都有很惹人厌的小Bug，界面也很不友好。1991年的续作《黑暗之池》做出了一定改善，被认为是“金盒子”系列里质量最高的作品之一。

新世纪以来，系列获得重生，特别是《光芒之池——迷斯卓诺遗迹》（即《剑与魔法的传说》）是首款基于第三版DnD规则的游戏，但这不足以让它比肩“博德之门”等系列，大概90%的游戏时间都是在地下城中进行，致使很多玩家还没见到结局画面，已经闷死在漫长的迷宫中了。

No.4 “冰风谷”系列

黑岛工作室继《博德之门》后的又一力作，详尽介绍请参考上期中旬刊。“冰风谷”系列侧重于战斗，在游戏开始时，玩家即组成一支6人冒险小队投入紧凑的战斗中。它的剧情和任务线相对薄弱，但正如上期专题中指出的，你不能就此认为，“冰风谷”两作的剧情就不如《博德之门》和《无冬之夜》那么有深度。

No.3 “无冬之夜”系列

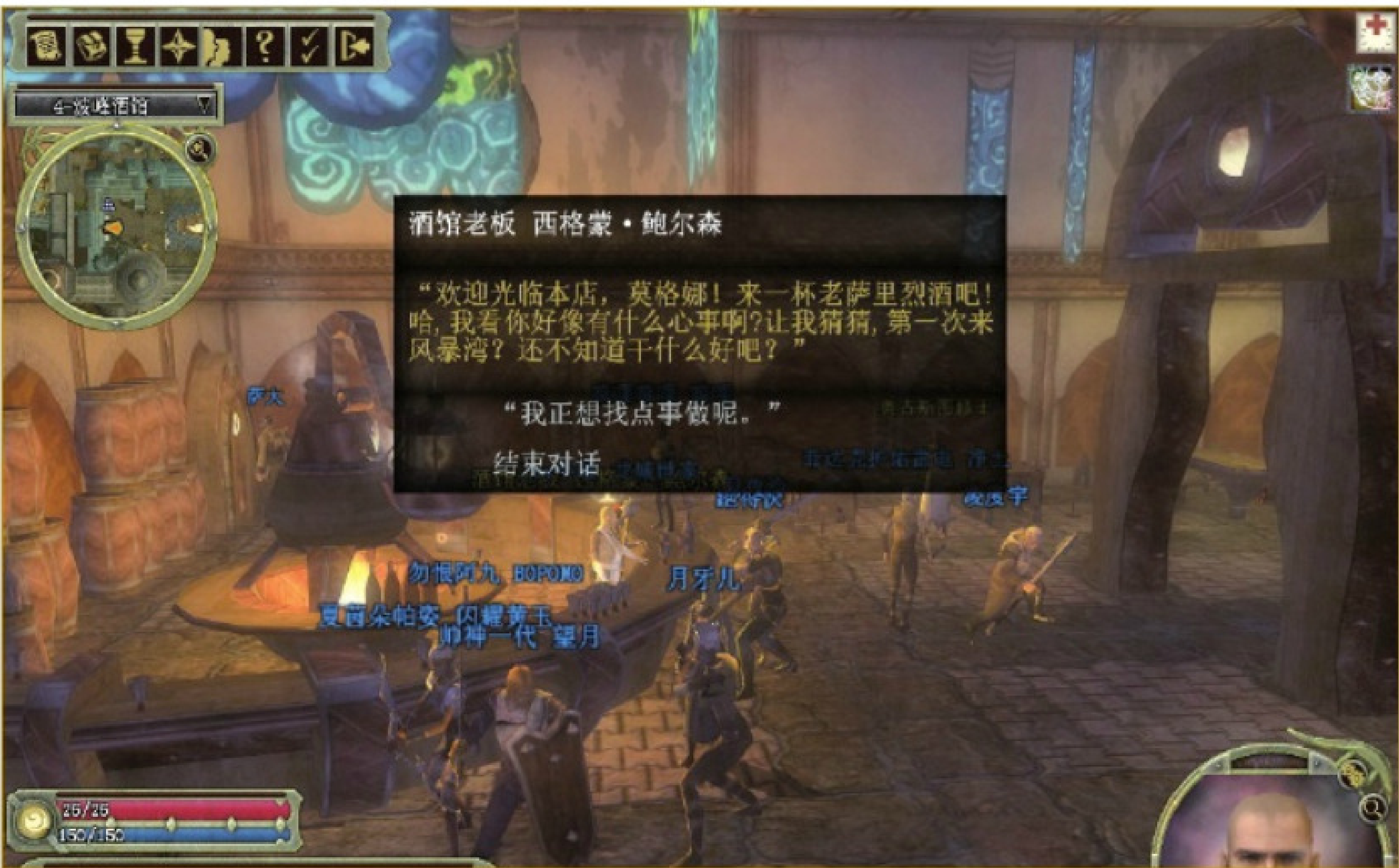
《无冬之夜》故事发生在“被遗忘的国度”中剑湾的北部。一场致命的瘟疫正在席卷整个无冬城，而主角是一个还没有被瘟疫夺取生命的普通人，应征去查明瘟疫发生的原因，在此过程中，玩家要走遍整个剑湾的北部，从无冬城到陆斯坎。游戏画面采用在当时RPG中比较先进的全3D俯视

（左上图）《魔眼杀机》：深水城地下管网里的艰难冒险
（左中图）中文版的《隐月传奇》
（左下图）“魔眼杀机”系列的界面，看起来还是相当友好的哟
（右上图）《龙与地下城Online》在《魔兽世界》风头正劲时被引进国内，但即便是盛大网络心中也对它的前途并不看好，后来人们渐渐接受了一个看法，国内市场上只能有一个成功的欧美MMORPG
（右下图）真正强大的魔法怪物在灰鹰世界中并不常见，所以在游戏中玩家的等级也不会超过10级











模式，可以算真正的大作，却也因为优化问题导致没有多少人可以流畅地进行游戏。

《无冬之夜》对DnD游戏带来的最大的革新是其非常完善的模组工具，让玩家可以创造自己的世界，这让系列最后一部资料片《西门的秘密》在2009年发售后，仍旧有爱好者不断发布新的MOD。如今，完美世界收购了Cryptic Studios，即将发布“无冬之夜”网络版。

No.2《异域镇魂曲》

1999年的冬天，黑岛工作室推出了他们独立制作的RPG《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）。它取材自DnD战役设定，但并不是最广人知的“被遗忘的国度”，而是晦涩难懂的“异度风景”（Planescape，又称“异域”）。TSR认为，异度风景本就是面向较为成熟玩家的一个模组，核心内容是探索信仰、善恶与哲学的本质，而非老套的打倒巨龙恶魔然后拯救世界。这给《异域镇魂曲》奠定了一个独特的基调，那就是用游戏平台来探讨深层次的问题，而非一味地迎合大众t。

《异域镇魂曲》的情节设计跳出了绝大部分RPG的窠臼，所有情节的铺垫与发展都脱离了最流行最大众化的“情感纠葛”，而是严苛地遵循一个人对本我的认识过程来展开剧情：丢失、寻找、反思、拯救。没有哗众取宠的煽情场面，也没有精心安排的爱恨交结，但玩家到最后终会被这个故事感动，从人性在矛盾里反复挣扎的过程中若有所思。

从商业角度上来说，《异域镇魂曲》仅仅略有赢利，但却是史上最后好评的欧美RPG之一。提醒一点，如果你想重温本作，请尽量选择繁体中文版。本作简体版被译为《异域惊魂曲》，一字之差，艳俗之情溢于言表，也和游戏的本意所在相去万里。新天地虽是当年较有良心的代理商，但未免太小看一款游戏所能表现出的深度了。

No.1 “博德之门”系列

毋需多言，《博德之门》是将DnD规则引入电脑游戏的最成功的案例，也是大多数国内RPG玩家的入门级“龙与地下城”游戏。获得头排殊荣，相信没人会有异议吧？《博德之门》的诞生具有奇幻色彩，在“RPG已死”的言论风起云涌的年代取得极大成功，恐怕连BioWare也是始料未及。《博德之门》一直站立在RPG的顶峰，这也是为什么增强版甫一宣布便取得了轰动性效果。没有一款游戏能像《博德之门》一样，在将DnD规则恰如其分地融于电脑游戏之中，将RPG的游戏特色淋漓尽致地发挥出来，这款游戏里除了龙和地下城，还有更多更多。



（左上图）《博德之门》的成功和它使用的引擎成功推广了《冰风谷》
（左下图）“无冬之夜”中的西港，告别了2D经典，3D引擎下的游戏有得有失
（右上图）《异域镇魂曲》的背景已经决定了它的叫好不叫座，制作组对“异度风景”的再演绎没有流于表面
（右中图）“博德之门”系列，很快我们就可以重温经典了
（右下图）所谓的“黑岛重生”，除了形式看不到任何内容









大众软件旬刊
2012年12月中 总第424期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑燚 陈子赟
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

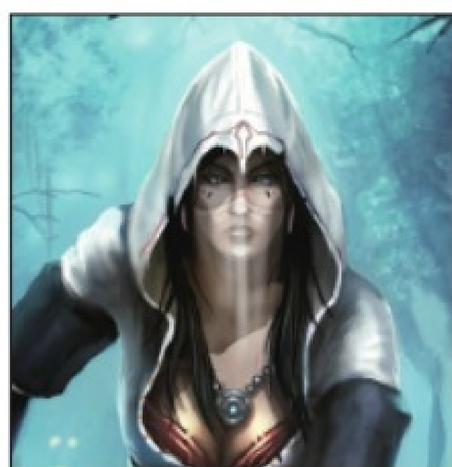
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年12月8日
定价人民币10.00元

好游戏



不知不觉一年就过去了，因为我这一年一直在做“年鉴”栏目，所以对时间流逝特别有感触。一月月做下来，也顺便回顾了一下这12年来游戏行业和互联网的发展。只能说这是一个多么年轻的行业，短短12年来就有翻天覆地的变化。尤其是iPhone发售后，尽管我们传统游戏玩家对这个平台给游戏行业造成的冲击颇有微辞，但不可否认的是，这真是一款改变世界的产品——重点不在于当初这个不成熟的电子产品怎样改变了我们的生活，当初甚至连App Store都没有，对普通人的影响力微乎其微。关键在于，iPhone引领了整个移动平台的发展，才有了我们10年前只会存在于科幻电影里的产品以及生活方式。

回到游戏的话题上来，我们成长于上世纪八九十年代，对“好游戏”的概念不可避免地受到老派经典游戏的影响。比如深度、剧情，还有所谓的内涵。但对于如今那些00后、逐渐成长起来的新玩家们，他们对“好游戏”的理解是什么？无论是什么，他们必然会受这个时代的游戏，即广泛流行的互联网和移动平台游戏的影响。可能一个小孩在接触到传统大作前，就已经玩过很多iOS游戏——就跟我们在接触《辐射》之前，也玩了很多FC游戏一样。这些记忆会像当年FC那样成为他们宝贵的回忆么，我想是的。游戏不分贵贱，或许他们以后也会成为我们的读者。

您可登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

最后，大家世界末日后再见！

Oracle
demonoracle@popsoft.com.cn

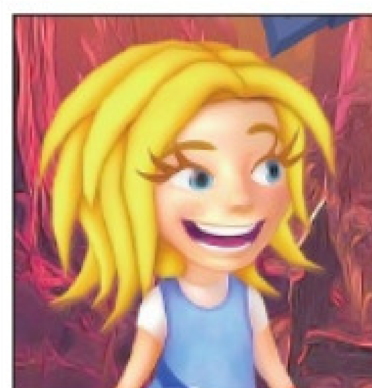
下面是“责编大家谈”环节……



整日“大航海OL”中
蓝星
复古？你看看我硬盘里有新游戏吗？



整日“大航海OL”中
浮云
身为一名网游玩家，表示复古都是浮云——我会告诉你我在玩“60年代版”WoW私服吗？



整日看稿中
梅林粉杖
复古？咱们印一期黑白的《大众软件》吧……



整日……等待新电脑中
digmouse
闻讯看了下《吉娜姐妹》的通关录像，被吓傻了。

NEXT ISSUE
下期强档
星际公民

“有人说我死了，有人说主机才是未来，现在他们又说移动和平板才是未来。让我来告诉你，那些说我死了的报道都是一派胡言。我是一款PC游戏。我是一款太空模拟游戏。”在阔别游戏界勇闯好莱坞整整10年后，《银河飞将》之父Chris Roberts怀着他那颗史无前例的巨大野心卷土重来，为全世界的飞将迷和PC太空飞行迷们带来了期待了15年的新一代太空歌剧《星际公民》。



2013年《大众软件》征订开始了!

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　**收款人地址：**北京市100143信箱103分箱　**邮编：**100143　**汇款金额：**XXX元

请注意：XXX元=订阅期数×订阅数量×每期单价，如订阅一年中旬刊1份，汇款金额为：12×1×10=120元（不包括挂号费，如需挂号邮寄需在此基础上另附费用，详情见下文）。

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　**联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择

19
出片日

上班

午休时间
11:30 - 13:00

总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00

EURO2012 POLAND-UKRAINE

SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊

强档攻略

评测室

评测样品

放松

Desktop

抓狂的专题组

小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑

写作

灵感

最佳应用

出片结束

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN